Nr. 47
16.11.1995

E 19002 C

DM 3.–
S 25.–
SFr. 3.30

Walt Disneys

MICKY MAUS

MAGAZIN

mit SPASS-TV

Die Spaß-Auswahl der Woche!

ADVENTS-KALENDER

24 Weihnachts-Überraschungen!

FRANKREICH FF 13,00 • NIEDERLANDE HFL 3,75 •
BELGIEN BFRS 70 • ITALIEN LIRE 4000 • SPANIEN
PTAS 300 • LUXEMBURG LFRS 70 • UNGARN FT 340

chapa

Jetzt neu zum Disney-Film

Disneys
POCAHONTAS

Comic-Klassiker Nr. 1

Der Comic zum Film

Poster-magazin Nr. 2

10 tolle Poster: Die schönsten Filmszenen

Disneys
POCAHONTAS
DAS FILM-MAGAZIN

JEDE MENGE RÄTSEL- UND ACTION-SEITEN

Super-Extra!

Film-Magazin

DIE KOMPLETTE POCAHONTAS-STORY ILLUSTRIERT MIT ORIGINAL FILMBILDERN!

Die Pocahontas-Story, Spiele, Rätsel und Super-Extra

Ab 2. 11. überall, wo es Zeitschriften gibt!

Hallo, Freunde!

Advent, Advent… Damit euch die Zeit bis Weihnachten nicht zu lang wird, findet ihr in diesem Heft euren Micky Maus Adventskalender. Laßt euch überraschen, was alles Lustiges hinter seinen geheimnisvollen Türchen steckt!

INHALT

4 Onkel Dagobert
Das Geheimnis des Glückszehners

20 Witze, Tips & Tricks
Streich der Woche: Verstecken mit Erschrecken

24 Donald Duck
Eingewickelt

36 ADVENTS-KALENDER
HINTER 24 TÜRCHEN
24 LUSTIGE ÜBERRASCHUNGEN!

37 Donalds Kochstudio
Omas Vanillekipferl

38 Mickys Filmtip
Pocahontas

40 Panzerknacker
Wer knackt die Bank?

48 DAS SCHLAUE BUCH Sonderseite
Mops, Kolibri und Waschbär

51 Micky Maus
Die Mine am Bärensee

61 SPASS-TV
Das Spaß-Programm der Woche!
Ausgewählt von MICKY MAUS

SEITE 4

EXTRA

SEITE 51

DOPPEL-KARTE

Disney: Doppelkarte Pocahontas

WALT DISNEY'S
DAGOBERT DUCK

Das Geheimnis des Glückszehners

Ah, das war eine Wohltat für Leib und Seele! Ich weiß gar nicht, wann ich zum letzten Mal so reichhaltig gespeist habe!

Wie wär's mit gestern oder vorgestern, oder überhaupt die letzten Tage, an denen du dich bei uns zum Abendessen eingeladen hast?

D91249

Du hast recht, Donald! Für morgen abend lade ich euch alle zu mir ein!

Nett! Und was berechnest du uns? Zwei Taler?

Ja, wie üblich! Aber nur, wenn ihr den Abwasch macht!

Sag, Onkel Dagobert, ist dir schon mal aufgefallen, daß ich nichts für das Abendessen berechne?

Natürlich nicht! Weil ich euch dafür mit meinen Geschichten unterhalte!

Oh, Muskatnußtee! Das ist mir das Höchste! Dafür habt ihr eine ganz besondere Geschichte verdient!

Au ja, prima!

Du hast uns noch nie erzählt...

...wie du zu deinem **Glückszehner** gekommen bist!

Na gut! Aber ihr werdet enttäuscht sein, es ist eine ganz alltägliche Geschichte... nichts Besonderes! Also, ich habe meinen ersten Zehner mit ehrlicher Arbeit verdient!

Es war an meinem zehnten Geburtstag, zu Hause in Glasgow! Mein Vater hatte mir einen selbstgebastelten Schuh-putzkasten geschenkt!

Z!

DONALD DUCK

Papa hat sein Lebtag hart gearbeitet, aber er war arm wie eine Kirchenmaus! Ich wollte ihm helfen, für mich und meine zwei kleinen Schwestern zu sorgen!

Ich weiß es noch wie gestern! Mein erster Kunde hatte ganz schlammverkrustete Stiefel! Eine halbe Stunde hab' ich daran rumpoliert!

Danach konnte ich vor Erschöpfung kaum stehen, aber dafür hielt ich auch mein erstes selbstverdientes Geld in Händen! Das war ein großer Moment für mich!

Aber wieso gerade zehn **Kreuzer!?**

Schottland hat doch eine an-dere Währung!

Ja, das ist mir selbst bis zum heutigen Tag ein Rätsel geblieben!

Aber daß es eine ausländische Münze war, war sehr bedeutsam!

Wie das, Onkel Dagobert?

Das mußt du uns erzählen!

Pah, was ist das schon?

Ich hingegen, Gundel Gaukeley, könnte ihnen erzählen, wie ich diese Münze zu etwas **wirklich** Besonderem machen würde, wenn ich sie nur erst hätte!

Redaktioneller Beilagenhinweis:

Einem Teil dieser Ausgabe liegen Beilagen von Weltbild Verlag, Augsburg, Disney-Store, Eschborn, und Müller-Brot bei. Wir bitten unsere Leser um Beachtung.

Einschmelzen würde ich den Zehner und ein magisches Amulett daraus machen! Danach steht mir schon lange der Sinn!

Macht und Reichtum würde mir dieses Amulett bringen! Aber es funktioniert nur mit der ersten Münze, die der reichste Mann der Welt jemals verdient hat!

Seit Jahren versuche ich, den Zehner zu stehlen! Aber leider ist Bertel ein gewiefter alter Fuchs, dem keiner so leicht was vormacht!

G.GAUKELEY

Aber Moment mal! Einem **zehn Jahre alten Dagobert** die Münze abzuknöpfen müßte dagegen eigentlich ein Kinderspiel sein!

Eine Zeitreise ist auch für eine ausgebuffte Hexe wie mich nicht einfach! Aber zumindest die nötigen Zutaten habe ich auf Lager!

?

Hier! Diese Zeitkerze war die Sensation auf dem Hexenkongreß anno 1899! Sie hat die Macht, ihren Besitzer für eine Stunde zurück in die Vergangenheit zu schicken!

Alles, was es jetzt noch braucht, sind ein paar Hinweise darauf, wen ich wo und wann aufzusuchen habe!

GLASGOW

Rate mal, wer dich zu deinem zehnten Geburtstag besuchen kommt! Das gibt eine nette Überraschung!

Urgks! Die Kerze duftet nicht gerade nach Maiglöckchen! Und dazu ist es auch noch die reinste Achterbahn!

Man merkt, daß die Technik noch aus dem letzten Jahrhundert stammt! Mir wird ganz schwummrig!

PLUMPS!

Aber es hat funktioniert! Ich bin in Glasgow... dem Glasgow aus Dagobert Ducks Kindertagen!

J.C. BOYD & CO. PUB HÜTE

Besser, ich verkleide mich! Im alten Schottland sind Hexen nicht sonderlich gut angesehen!

Das wär's! Als feine Dame kann ich ungestört meinen Geschäften nachgehen! Und nun Beeilung!

BUFF!

Diese Uhr sagt mir, wieviel mir noch von meiner kostbaren Stunde bleibt, um den kleinen Dagobert aufzutreiben!

Die Zeitkerze hat mich in seine Nähe gebracht, aber finden muß ich ihn selbst!

Taxi!

Leider ist meine Kutsche schon besetzt, Gnädigste!

Eine schöne Frau ist immer willkommen!

Ich habe sowieso kein bestimmtes Ziel, aber dafür jede Menge Geld, um dort hinzukommen!

Ich meinerseits bin in Eile!

Wissen Sie, ich bin einer dieser reichen Amerikaner, von denen Sie gewiß schon gehört haben!

Ach ja?

Ja! Ich habe mir anno '49 beim Goldrausch in Kalifornien eine goldene Nase verdient!

Pah! Ich kenne jemanden, gegen den Sie nur ein Bettler sind!

Das heißt, sein **werden!**

Bitte urteilen Sie nicht zu schnell über mich, Verehrteste! Ich war auch ein Bettler, bevor ich auf Gold stieß!

KLOPF!

KLOPF!

Langsamer! Sehen Sie nicht die Kinder dort?

Einer von ihnen könnte der kleine Bertel sein!

Ja, ja, als ich aufwuchs, war ich auch so arm! Ich weiß, wie das ist!

Leider habe ich nur ein paar ausländische Münzen von meinen Reisen dabei!

Ausländische Münzen + Bertel = erster Zehner?

Aber es kommt auf die Geste an! Hier!

!!!

Nicht! Die Münzen sind ein Vermögen wert!

Ich wußte, daß Schottland arm ist! Aber daß sich selbst eine feine Dame wegen ein paar Münzen so aufführt...

Eine davon **muß** der Glückszehner sein! Die nicht... ein Peso... einhundert Lire... schimmliger Schierling, wo ist er?

Das sind zehn Kreuzer! Her damit, du dummer Balg!

!?

SCHNAPP!

Ich... ich habe diese Münze schon so oft gesehen, ich würde sie unter Tausenden wiedererkennen!

Schluck! Er ist es... **Dagoberts Glückszehner!**

Entschuldigen Sie bitte, aber das ist unsere Münze!

Gnau!

Warte, mein Kind, ich kaufe sie dir ab!

Schau, Papa, wir haben Geld für dich gefunden!

Glmbl!

!!!

Vielen Dank, Mathilda! Was haben wir denn da... oh, das sind ja zehn Kreuzer!

Dagobert, du hier? Ist man nicht mal in der Vergangenheit vor dir sicher?

Nur die Ruhe, Gnädigste! Mein Name ist Dietbert Duck! Und der einzige Dagobert, den ich kenne, ist mein zehnjähriger Sohn!

Berti?

Dagoberts Vater!

Berti hat wohl wieder mal Ärger!

Ja! Es wird Zeit, daß ich seinen jugendlichen Eifer in die rechte Bahn lenke!

Vielleicht bewegen ihn diese zehn Kreuzer dazu, etwas aus seinem Leben zu machen!

Warten Sie! Ich gebe Ihnen fünf Pfund für die Münze... ach was, zehn!

Das ist ein guter Preis, aber die Zukunft meines Sohnes ist mir wichtiger!

Z.

Hört, hört! Aber ich habe da etwas, das Ihre Meinung bestimmt ändern wird!

Da bin ich gespannt...

BUFF!

Wer hätte gedacht, daß ich schon 50 Jahre, **bevor** ich die Bombastik-Buff-Bomben erfinde, so einen durchschlagenden Erfolg damit habe!

Schnell, Papa, du mußt sie verfolgen!

Mir ist so gar nicht danach!

Fglng!

Aber es muß sein! Keiner bestiehlt ungestraft einen Duck!

Außerdem hätte ich ihr die Münze für ein paar Pence mehr verkauft!

Was, schon wieder auf den Beinen? Jetzt weiß ich, wo Bertel seine Hartnäckigkeit her hat!

Hallo, Süße! Ich bin einer dieser reichen Amerikaner, von denen Sie gewiß schon gehört haben...

SCHUPP!

He?!

TSCHACK!

Huch!

Niemand demütigt einen Duck und kommt damit davon! Und was noch viel wichtiger ist...

...hier geht es um Geld! **Hüah, lauft!**

Da kommt Bertels Vater! Es ist genau wie **früher in der Zukunft,** wenn mir der alte Knauser selbst auf den Fersen war... Moment mal!

Was rede ich da für einen Stuß?

Ich hab' ja viel über die schottischen Frauen gehört, aber daß sie verrückter sind als ein Rudel Präriehunde, hat mir keiner gesagt!

Dich mach' ich fertig, Duck!

Bevor Sie zur Tat schreiten, Gnädigste, könnte ich wohl aussteigen?

BUFF!

WAPP!

ZUM GESCHLAGENEN KRIEGER

WOMM!

KRACKS!

PUB

Einmal... Amerika... bitte...

SCHIFFS-KARTEN

GLASGOW HAFEN

Sie werden wohl kaum Hand an eine Dame legen...

So, werde ich nicht?

BANK

Einen Versuch war es wert...

KLING!

PLING!

Haben Sie nicht den Eindruck, daß Sie ein wenig übertreiben? Wegen zehn lausiger Kreuzer?

„Wer den Kreuzer nicht ehrt, ist des Talers nicht wert!" Dieses Sprichwort scheint Ihnen offensichtlich fremd zu sein!

Guten Tag!

Von wegen fremd! Es kommt mir schon zu den Ohren raus!

Dortel, laß die Dame in Ruhe!

Was machst du jetzt mit der Münze, Papa?

Blblbl!

Wir brauchen jemanden, der Bertel den Zehner fürs Schuheputzen gibt! Damit der Junge die Früchte eigener Arbeit zu schätzen lernt!

Und je schmutziger die Schuhe, desto besser!

Hallo, Burt!

Warum habe ich das dumpfe Gefühl, daß ausgerechnet ich dazu beitrage, daß Bertel zu seinem ersten selbstverdienten Geld kommt?

Z!

Reiß dich zusammen, Gundel! So leicht läßt sich eine erfahrene Hexe nicht den Schneid abkaufen!

Hallo, Sie da!

Chrrr!

Meinen Sie mich, Madam?

Ja! Herr Duck hat mir von seinem Plan erzählt, und ich finde es reizend, daß Sie ihm dabei helfen! Dafür will ich Sie belohnen... und Bertel auch!

So, so, belohnen! Und wie?

Nun, ich gebe Ihnen zwei Schillinge für diese wertlose ausländische Münze! Einen für Dagobert und einen für Sie!

Ich meinerseits finde Ihre Idee reizend! Vor allem, soweit sie mich betrifft!

Ich habe eben ein großes Herz! Seufz!

Soll sein, gute Frau, soll sein! Hier haben Sie die Münze! Ich geh' jetzt den Jungen suchen!

!

Der... der Zehner gehört mir! Sei stark, mein Herz, und schlage weiter! Jetzt bloß nicht durchdrehen!

Dagoberts Glückszehner gehört mir! Und niemand kann behaupten, daß ich ihn gestohlen hätte! **Er gehört ganz rechtmäßig mir!**

Sobald die Zeitkerze abgebrannt ist und ich wieder in der Zukunft bin, schmelze ich ihn ein und...

Hoppla!

JAMAICA ST.

SMITH & MEYER

PLING! PLING!

O nein! Ihr Geister der Schwarzen Magie, steht mir bei! Das darf nicht sein!

PLING! PLING!

SCHNAPP!

Gib ihn her, gib ihn her...

Das war knapp! Sie sollten besser auf Ihr Geld achtgeben!

Ich weiß, wie schwer sich Geld verdient! Ich fange gerade selbst damit an! Mit Schuheputzen!

Fein, fein! Laß dich nicht aufhalten!

Warte mal, Kleiner... du bist nicht zufällig... ich meine, heißt du vielleicht... **Dagobert Duck?**

Ja, das stimmt! Kenne ich Sie, Mylady?

Haha! Noch nicht! Aber gestern, in der Zukunft, hast du mich nur zu gut gekannt! Man stelle sich vor, Dagobert Duck gibt mir höchstpersönlich seinen Glückszehner... **mir,** hahaha!

?

So was von irre!

Wie wär's, wenn ich Ihnen für diese Münze die Schuhe putze?

Warum nicht... was? O nein, diese Münze gebe ich nie mehr aus der Hand!

DRUCK!

Kaum zu fassen! In einer halben Stunde bin ich wieder zu Hause... mit Dagoberts Zehner! Das ist ein Traum!

Schuhe putzen!

Und solange genieße ich den Anblick, wie Dagobert sich abrackert! Köstlich ist das, köstlich!

Schuhe putzen!

Da! Sein erster Kunde, angeheuert vom lieben Papa!

Schuhe putzen?

PUB

NUR HEUTE! 3 GLÄSER 2 SHILLINGE!

Nur zu!

KLOMP!

Eine halbe Stunde später weiß der junge Dagobert, was harte Arbeit ist...

Ich... ich bin fertig!

Uff! Fünf Pence, bitte, Sir...

PUB

PLUMPS!

Meine Zeit ist gleich um! Ich werde gerade noch sehen, wie Dagobert den Lohn seiner Mühe bekommt!

Was ist, worauf wartet der Kerl noch?

Hm, so ein Angebot kommt so schnell nicht wieder! Und ich habe genau zwei Shillinge!

PUB

NUR HEUTE! 3 GLÄSER 2 SHILLINGE!

Ich bezahle Berti ein andermal! Was ein echter Schotte ist, der versteht das!

?

Was es doch für schlechte Menschen gibt! Zockt der den Kleinen einfach ab! Da muß Bertel noch eine Weile auf sein erstes selbstverdientes Geld warten!

!!!

Was habe ich getan? Ich habe mir den Zehner gekrallt, **bevor** Dagobert ihn verdienen konnte! Aber nur...

...wenn er sein **erster selbstverdienter Zehner** ist, bekommt er seine magischen Kräfte... und ohne die ist er **wertlos** für mich!

Ächz!

Das bedeutet, **ich** selbst muß ihm die Münze geben!

Diese Schande! Aber mir bleibt keine andere Wahl! Schnell...

Oje! Meine Zeit ist um!

GAUS!

FFFFT!

Ich könnte heulen...

Huch?

Oh! Ich muß ohnmächtig geworden sein!

Hurra! Mein erstes selbstverdientes Geld! Und sogar ein **Zehner!**

Moment, das ist ja eine ausländische Münze! Völlig wertlos! So eine Gemeinheit!

Das soll mir eine Lehre sein! Das Leben ist hart und voller Menschen, die dich betrügen wollen!

Aber ich werde härter sein als die Härtesten und schlauer als die Schlauesten...

PUB

...und ich werde es bis ganz nach oben schaffen!

Schuhe putzen!

Und bis nach oben hat er es tatsächlich geschafft! Doch in jenen längst vergangenen Tagen hätte nicht einmal der junge Dagobert mit seinem unbeugsamen Optimismus ahnen können, wie hoch hinaus er gelangen würde...

Vom Schuhputzer zum reichsten Mann der Welt!

Mehr noch! Der Zehner hat mich auch nach Entenhausen geführt, wo ich eine Heimat gefunden habe!

Schnarch! Ratzepfü!

Ich wünschte nur, ich könnte demjenigen danken, der mir damals diese Münze gegeben hat!

Grummel! Keine Ursache!

ENDE

6544
Space Shuttle mit „Huckepack-Jet"

6571
Feuerwache

6398
Polizei Hauptquartier

6535
Mini-Kipper

Airport

6562
Ocean Tankstation

6338
Küstenwache

6649
Straßenkehrmaschine

6395
Abenteurergespann

6484
Formel 1 Bergungskran

6339
Weltraumbahnhof

6336
Space Port Truck

6516
Planetenflitzer

HEY, WARTET AUF MICH!

WO BLEIBT BLOSS DER ASTRONAUT?

ZURÜCK! DER COUNT-DOWN LÄUFT!

NEU

6614
Space Port Löschfahrzeug

NEU

LEGO SYSTEM

© 1993 LEGO GmbH Hohenweg LEGO

WALT DISNEY'S

DONALD DUCK

Hm, das sieht recht einfach aus!

KLACK!

D92236

Willst du auch mal, Onkel Donald?

Klar! Aber ich warne euch, ich war früher ein echter Topspieler!

Meine Schmetterbälle waren gefürchtet wie nichts... oha! Ich bin wohl ein bißchen eingerostet!

TSCHACK!

Huch?

TING!

TOCK!

He?

Augenblick, bin gleich wieder da! Ich will nur ganz schnell was holen...

???

Okay, Jungs, es kann weitergehen!

ENDE

ANZEIGE

Nestlé Nesquik®

Quiky's Wunschzettel-Ideen

Plüsch-Bunny
50 cm groß
16,– DM

Weihnachts-becher
10,– DM

Armbanduhr
bis 30 m wasserdicht
25,– DM

Quiky hat sich jetzt schon weihnachtliche Gedanken gemacht und für euch ein paar Super-Angebote ausgesucht. Am besten, ihr schickt euren Wunschzettel-Coupon gleich los. Mehr tolle Geschenk-Ideen findet ihr übrigens in Quiky's Shop – der Katalog kommt kostenlos von Quiky's Shop, 63062 Offenbach.

Gratis Quiky-Nachfülldose für die 100 schnellsten Besteller!

Hiermit bestelle ich:
(bitte ankreuzen)

☐ Plüsch-Bunny Anzahl: ____

☐ Armbanduhr Anzahl: ____

☐ Weihnachtsbecher Anzahl: ____

Ich zahle
☐ per beigefügtem Scheck
☐ per Nachnahme (zzgl. 6,– DM Nachnahmegebühr)

Name _____

Straße _____

PLZ, Wohnort _____

Den Bestellschein schnell losschicken an: Quiky's Shop, 63062 Offenbach. Die ersten 100 Einsender bekommen eine dekorative Nesquik-Nachfülldose mit lustigen Quiky-Motiven.

WITZE, TIPS + TRICKS

Witz der Woche

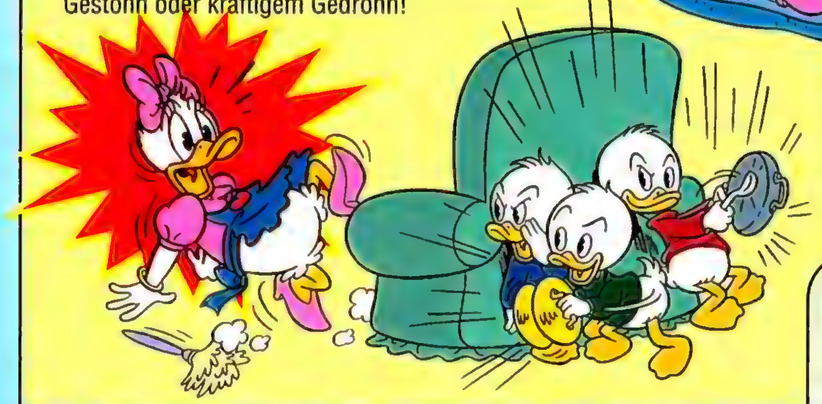
Eine Frau geht zum Arzt: „Herr Doktor, was soll ich bloß machen, mein Sohn kaut Nägel." – „Geben Sie ihm doch mal Schrauben."
Andre Keuser, Schweinfurt

ACHTUNG, OHRFEIGEN! STREICH DER WOCHE

Verstecken mit Erschrecken

Du willst jemanden mal so richtig drankriegen? Dann versteck dich in einem leeren Zimmer – hinterm Vorhang, hinter einem Stuhl oder sonstwo. (Natürlich mußt du dir einigermaßen sicher sein, daß dein armes Opfer bald in das Zimmer kommen wird, sonst ist bei diesem Streich nur einer der Dumme – du selbst!)

Wenn das Ziel deines finsteren Strebens schließlich da ist, warte ein bißchen – und dann leg los: je nach Tageszeit und Laune mit geisterhaftem Gestöhn oder kräftigem Gedröhn!

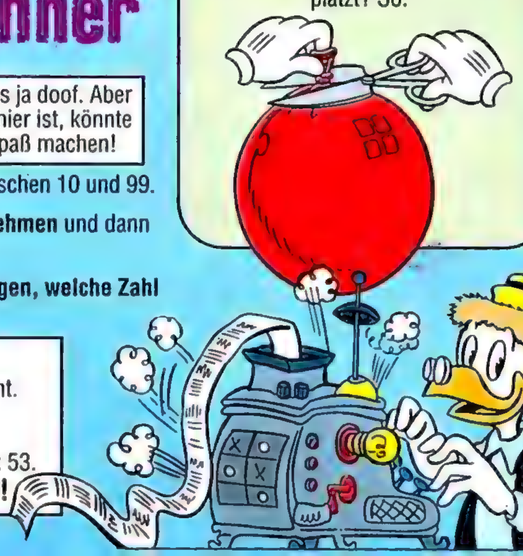


Hey, Streich-Freunde!
Wißt ihr was?! **Fair geht vor!** Auch beim Streiche-Spielen. Deshalb sagen wir's immer mal wieder: Überlegt euch, **wem** ihr **welchen Streich** spielt. Sehr schreckhafte Leute sollte man mit dem heutigen Streich verschonen – und ältere Menschen sowieso!

Na so was!

Ein raffinierter Schnitt

Wolltest du schon immer mal wissen, wie man einen aufgeblasenen Ballon kaputtschneiden kann, ohne daß er platzt? So:



EINFACH ZAUBERHAFT

Tempo-Rechner

Manche von euch finden Zahlentricks ja doof. Aber so **simpel und verblüffend** wie der hier ist, könnte er selbst der letzten Rechen-Niete Spaß machen!

Ein Partner soll sich eine **zweistellige Zahl** denken, also eine zwischen 10 und 99.

Er soll (mit Hilfe eines Taschenrechners) diese Zahl **mit 53 malnehmen** und dann **das Ergebnis mit 83.**

Das Endergebnis soll er dir sagen. **Und du sagst, ohne zu überlegen, welche Zahl dein Partner sich am Anfang gedacht hat.**

So einfach geht's:

Du nimmst **die beiden letzten Ziffern** des Ergebnisses und **ziehst sie von 100 ab.** Das Ergebnis ist die gesuchte Zahl.

Ein Beispiel:

- Dein Partner hat sich **47** gedacht.
- 47 mal 53 ist 2491.
- 2491 mal 83 ist 206 753.
- Die letzten beiden Ziffern davon: 53.
- Und 100 minus 53 ist gleich **47!**

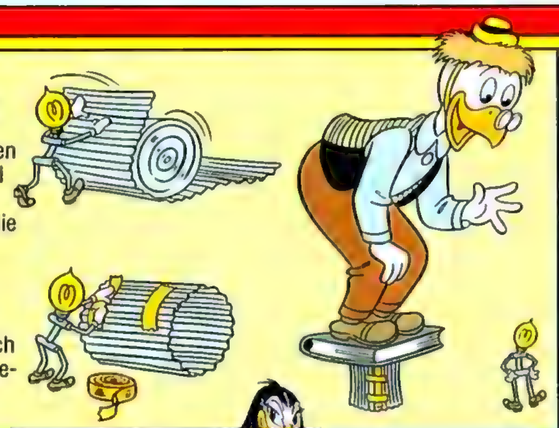
Experimente mit Düsentrieb

Ganz schön stabil

Was ist eigentlich das Besondere an Wellpappe? Daß sie mächtig stabil ist. Dieses kleine Experiment beweist es.

Schneide aus einem Wellpappe-Karton ein Stück heraus, etwa 10 mal 30 cm. Wickle den Wellpappe-Streifen um eine Konservendose und klebe ihn mit Klebeband zusammen. Jetzt kannst du die Dose wieder rausnehmen.

Lege ein kleines Brett oder etwas Ähnliches auf deinen Wellpappe-Zylinder. Stell dich drauf. Sieh da, der Wellpappe-Zylinder trägt dein Gewicht!



Manuel fragt seinen Freund Dennis: „Hast du deine Freundin verlassen, weil sie jetzt eine Brille hat?" – „Nein, sie hat mich verlassen, als sie die Brille bekam."
Ünal Sener, Berlin

Edgar fragt seinen Freund: „Warum weint denn deine kleine Schwester immer?" – „Sie bekommt Zähne!" – „Will sie denn keine?"
Michael Hesels, Hersdorf

Trick 17

Magnetischer Zucker

„Ich kann ein Zuckerstückchen magnetisch machen", behauptest du plötzlich an der Kaffeetafel. Keiner glaubt's, doch du nimmst ein Zuckerstückchen, bläst darauf, drückst es auf ein zweites Zuckerstückchen und hebst das erste damit hoch.

Daß du unten an dein „Magnetstück" vorher **ein bißchen Butter geschmiert** hast, brauchst du ja keinem zu sagen. Am besten läßt du das Beweisstück gleich im Mund verschwinden.

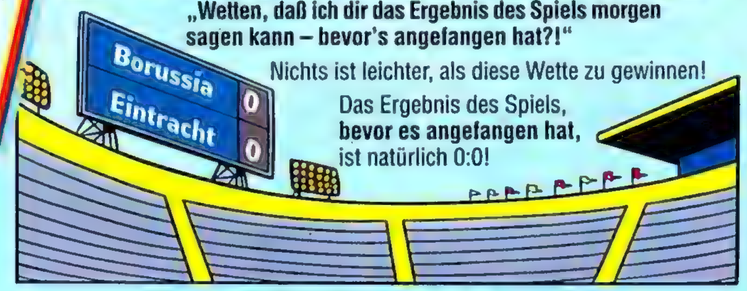
„Vati, warum sind die sibirischen Windhunde so schnell?" – „Ganz einfach, weil dort die Bäume so weit auseinander stehen."
Bachar Hartinger Nürnberg

Ein kleiner Reinleger

Eine todsichere Vorhersage

„Wetten, daß ich dir das Ergebnis des Spiels morgen sagen kann – bevor's angefangen hat?!"

Nichts ist leichter, als diese Wette zu gewinnen!

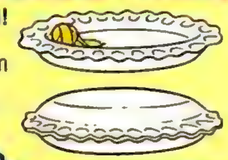


Das Ergebnis des Spiels, **bevor es angefangen hat,** ist natürlich 0:0!

Tolle Sachen selber machen

Das irre wirre Flitze-Rad

Das macht jeden kirre: das irre wirre Flitze-Rad!
So einfach wird's gemacht: An den Rand eines Papptellers eine schwere Murmel oder einen Stein kleben.
Einen zweiten Pappteller deckungsgleich auf den ersten kleben. Fertig!



Laß das irre wirre Flitze-Rad rollen! Es torkelt verrückt durchs Zimmer – als hätte es einen saftigen Achter.

Benutze das irre wirre Flitze-Rad als Wurfscheibe. Es eiert wie besoffen durch die Luft. Wer's fangen will, muß topfit sein!

EV-MM 4795/1

Eingewickelt

Du, Onkel Donald, wann sind wir denn endlich da?

ACHTUNG, HIER BEGINNT DER WILDE WESTEN - BETRETEN AUF EIGENES RISIKO!

H 8564

Eine berechtigte Warnung, denn diese Gegend hat nichts von ihrem Schrecken verloren...

Mann, seht nur! Das sind noch echt harte Burschen, was?

CACTUS CITY BANK

...was besonders für **Cactus City** gilt, der mit Abstand wildesten Stadt des Wilden Westens...

Bin ich etwa kein harter Bursche? Ihr werdet euch noch wundern, **wie** hart euer Onkel sein kann!

O ja, das wissen wir schon!

Genauso hart wie ein hartgekochtes Ei!

Oder jedenfalls fast genauso!

Soll heißen, überlaß die harten Jobs hier lieber den Cowboys!

...**Finger-fadenfiguren!** Zum Beispiel den Eiffelturm! Hier, schau!

Übe dafür mit uns ein paar...

Was?

Ihr glaubt, ich wäre diesen **Kuh-jungen** nicht gewach-sen?

Ha! Denen werde ich ein für allemal beweisen, aus welch einem Holz ich geschnitzt bin!

Die Frage ist nur... **wie?**

Moment, was ist denn das?

GROSSES JÄHRLICH
RODEO
ANMELDUNG IN SAM'S SALOON
GREENHORNS UND WASCHLAPPEN BLEIBEN BESSER DAHEIM!

Genau das, wonach ich gesucht habe!

PATSCH!

Und so...

Ich halt's im Kopf nicht aus!

Echt Wahnsinn, der Typ!

Bist du das, Onkel Donald?

Yeaaah!

Warum sollte ich nicht die Kleidung tragen, die meiner Natur und mei-nen Talenten entspricht?

Aber du weißt doch gar nichts über Cowboys!

Irrtum! Ich habe alle Bücher über den Wilden Westen gelesen! Außerdem habe ich mich für das morgige Rodeo angemeldet!

Oh!

313

Dann können wir endlich unseren...

...neuen Erste-Hilfe-Koffer aus-probieren!

313

Ach ja? Hört zu, wenn ich das Rodeo gewinne, macht ihr einen Monat lang den Abwasch!

Okay!

Aber wenn du **nicht** gewinnst, mußt du alle unsere Fingerfaden-figuren auswendig lernen!

Hmpf! So was Kindisches!

Also gut!

Am nächsten Tag ist es soweit...

Hallo, liebe Freunde, und herzlich willkommen zu unserem diesjährigen Rodeo!

Von hier aus haben wir alles voll im Blick!

Vielleicht sollten wir weiter vorne sitzen! Onkel Donald wird sicher unsere Hilfe brauchen!

Und auf geht's, Männer, die erste Runde beginnt!

JURY

Sieger ist, wer am schnellsten ein Kalb fangen kann!

Na, das ist ja Spitze! Bronco-Bill hat das Kunststück in nur 23 Sekunden geschafft!

Als nächstes ein Gast aus Entenhausen... Donald Duck!

Brrrr!

Muh!

Halt still, du Gaul! Wie soll ich da mein Lasso werfen?

Wie? Was? Oje, oje... zu H iii iii l f e!

WOMS!

Da es nicht erlaubt ist, das Kalb auszuknocken, müssen wir Donald Duck leider disqualifizieren! Aber trotzdem hat er einen freundlichen Applaus verdient, oder nicht?

?

Von wegen! Der Kerl ist eine Schande für jedes anständige Rodeo!

Raus mit ihm!

Buuh!

Pfui!

Wir kommen nun zum Schieß-wettbewerb! Dazu haben wir einen berühmten Schiedsrichter: **Bob O'Buffel!**

Die Zielscheibe bei diesem Wettbewerb ist diese Münze!

Pat Poker ist der erste Teilnehmer...

Die Münze muß getroffen werden, bevor sie wieder auf den Boden fällt!

PENG! PENG! PENG!

PLING!

Nun wieder Donald Duck! Hoffentlich kann er mit dem Colt besser umgehen als mit dem Lasso!

Ich hätte nicht gedacht, daß meine Gegner so gut sind!

Ächz! Der Revolver ist so schwer, daß ich ihn kaum heben kann!

PENG!

Und den Hut habe ich auch mindestens eine Nummer zu groß gekauft!

PENG!

PENG!

ZING! ZING!

ZING!

Zum Glück ist Bob O'Buffel nicht ernsthaft verletzt! Könnte trotzdem bitte jemand Donald Duck den Revolver abnehmen?

Auch beim folgenden Zigarettendrehen macht Donald keine gute Figur...

Er kann einem fast leid tun!

Warum gibt er nicht auf?

Er hat doch absolut null Chance!

...und das Zureiten eines Wildpferdes endet für ihn schon in der Startbox!

Gebt dem Mann ein Schaukel-pferd!

Haha!

Er sollte echt aufhören!

Aber für ihn ist es nicht lustig!

Na ja, wenigstens scheint sich das Publikum über seinen Auftritt köstlich zu amüsieren!

Haha! Hoho!

Einem jungen Stier das Brandeisen aufzudrücken ist Donalds letzte Chance, doch noch zu einem Erfolg zu kommen – aber wird ihm das auch gelingen?

Der erste Kandidat ist der uns durch seinen eigenwilligen Stil bereits bestens bekannte Donald Duck!

Ich muß den Stier bei den Hörnern packen...

...und dann zu Fall bringen... **arrgh!**

Komm schon, du stures Rindvieh, stell dich nicht so an! Nun fall schon endlich um!

Bitte! Ich **muß** das Rodeo gewinnen! Sitz, sag' ich!

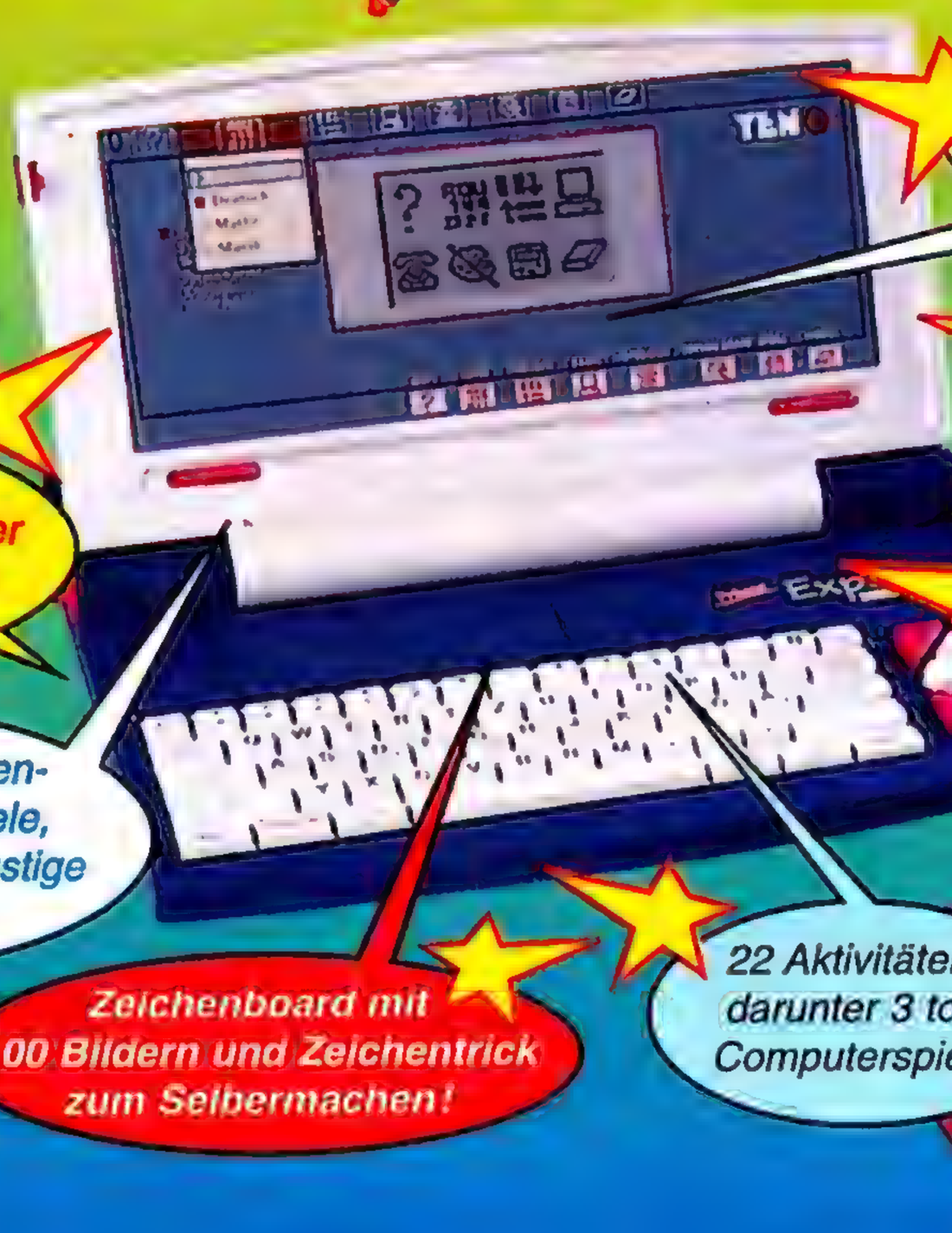
Ich verstehe! Der Stier hat ganz offensichtlich nicht die Absicht, mir zu helfen!

Anzeige

YENO®

Dein sprechender Profi-PC ist da: Der Primus Expert mit echter Maus!

Hier ist ein Profi, mit dem Du Dich bestimmt prima verstehst: Mit dem sprechenden Primus Expert wird's nie langweilig!



High Definition-Bildschim und Auswahl-Menü mit Symbolen!

Elektronisches Notebook für alle Deine Notizen und Adressen!

Mit Druckeranschluß! Hier kannst Du den Yeno-Drucker oder auch einen richtig großen Drucker anschließen!

Mit der echten Computer-Maus kommst Du blitzschnell von Menü zu Menü!

Großes Allgemeinwissen-Quiz, knifflige Denkspiele, Wortspiele, Mathe und lustige Musikaktivitäten!

Zeichenboard mit 100 Bildern und Zeichentrick zum Selbermachen!

22 Aktivitäten– darunter 3 tolle Computerspiele!

*Prospekte und Infos anfordern bei: **YENO Elektronik GmbH**, Robert-Koch-Str.12, 64331 Weiterstadt. Tel.:06151/ 84114*

SWUSCH!

Oh, oh! Das hätt's nun wirklich nicht gebraucht!

Auch das noch! Wenn ich nicht aufpasse, lande ich genau auf den Brandeisen!

DING!

BOING!

Puh, Glück gehabt! Die Landung hätte auch sehr viel **heißer** ausgehen können...

BSSSSH!

Waaahhhhaaaaaaa!

Hahaha!

Habt ihr eine Schnur griffbereit, Kinder? Ich würde sagen, ihr habt ganz klar gewonnen!

Heißt das, du wirst die Figuren lernen?

Muß ich wohl! So war's ja abgemacht!

Ho-hoho! Haha!

Und wenn ihr mir vielleicht noch ein Kissen besorgen könntet...

Nur wenig später – obwohl mit Spott und Häme überhäuft, hält Donald sein Versprechen und übt die Fingerfaden-figuren...

Paß auf, daß du die Finger auch wieder rauskriegst!

Und daß du dich nicht selbst fesselst!

ANZEIGE

CASIOCLUB

BEAM DICH ZUM FILM!

C-330

My Magic Diary C-330:
- Magischer Infrarotstrahl zur Kommunikation zwischen zwei Geräten
- Telefon- und Adreßregister mit Portraitfunktion
- Geheime Paßwortfunktion
- Kickerspiel
- u.v.m.

C-300

My Magic Diary C-300:
- wie C-330
- Kombinationswettkampf mit dem Computer oder einem Freund
- u.v.m.

MACH MIT BEIM CASIO CLUB BAVARIA FILM-WETTBEWERB

Jetzt kannst Du Filmstar werden. Du läßt Dir einfach eine lustige oder spannende Filmidee einfallen, die sich um die „Magische Kommunikation" mit dem „Magic Beam" dreht. Das ist der total verschärfte Infrarotstrahl, mit dem Du ganz easy zwischen zwei „My Magic Diary"* geheime Botschaften austauschen kannst. Wer die stärkste Filmidee hat, beamt sich und seine 10 besten Freunde zu den Bavaria Filmstudios nach München. Dort dreht Ihr nach Deiner Idee den Film mit einem echten Kamerateam und Dir als Regisseur. Genaue Teilnahmebedingungen findest Du in der Casio Club-Broschüre. Und die gibt's bei Deinem Casio Club-Händler, den Du in allen Spielwarenabteilungen der Kaufhäuser und in jedem anderen Spielwarengeschäft findest. Oder Du schreibst an die unten stehende Adresse.

*alle anderen Funktionen auch ohne zweites Gerät.

BavariaFilmTour

Casio Computer Co. GmbH Deutschland
Stichwort: „Film-Wettbewerb"
Bornbarch 10, 22848 Norderstedt

Viel Glück!

CASIO
Ideen werden Wirklichkeit

Aah!
Rennt um euer Leben!
Ab durch die Mitte!
Weg hier!
Was ist denn hier los? Brennt etwa der Saloon?
GESUCHT
Kater Karloff ist in der Stadt! Das ist Ihre Chance, ihn einzubuchten, Sheriff!
Was? Kater Karloff?
Ich verzichte! Sucht euch einen neuen Sheriff, ich geh' in Rente!
Wohin sind denn alle so plötzlich verschwunden?
He, Jungs, wißt ihr, warum hier...
Nanu! Sie sind auch nicht mehr da!
CACTUS CITY BANK
Psst, Onkel Donald! Hier sind wir!
Du solltest dich lieber auch...
...ver-stecken!
Ich weiß zwar nicht, was los ist, aber wenn alle anderen untertauchen, tun sie das sicher nicht ohne Grund!
Aber **wo** soll ich hin?
SALOON

Uff!
Hier ist kein Platz mehr!
Verdufte!
Such dir einen anderen Baum!
Hau ab!
MIET-STALL
Sorry, geschlossene Gesellschaft!
Mach die Tür von außen zu!
Und zwar fix, hörst du?
Am anderen Ende von Cactus City...
SHERIFF
ZU
ZU
AUCH ZU
Immer dasselbe! Kaum komme ich in eine Stadt, sind alle verschwunden!
Diese Spielverderber! So macht es gar keinen richtigen Spaß, eine Bank zu überfallen!
Vielleicht ist ja im Gefängnis noch ein Plätzchen frei!
Wenn ich mich recht erinnere, ist die Bank gleich hier um die Ecke!
Hoppla!
Umpff!
Hast du Tomaten auf den Augen? Harmlose Bankräuber so einfach anzurempeln...
Ächz!
Aber...
O nein, meine Schnur! Dabei war ich kurz davor, das **Seesternchen** zu schaffen!
Wickel mich los!

Unglaublich! Der Fremde hat Kater Karloff ganz allein besiegt!

I-ich?

Bravo! Sie sind der Held des Tages!

Ein Hoch auf **Donald Duck!**

Ein Hoch auf **Donald the Kid!** **Hurrra!**

Echt wahr, Kid, du bist der größte Held, den unsere Stadt jemals hatte!

Wie hast du Karloff zur Strecke gebracht?

Ja, wie? Du mußt es uns erzählen!

Och, das war ganz ein-fach...

...und doch ziemlich **verwickelt!** Schnell, Kinder, gebt mir eine Schnur!

Und so...

D-da kommt Donald the Kid!

Okay, laß uns das gleich erledigen! Wer ist der bessere von uns?

O ja, der Wilde Westen ist immer noch eine harte und unzivilisierte Gegend...

...und doch hat er sich irgendwie verändert...

Einen schönen guten Morgen!

Schöner Tag heute!

Morgen, Jungs!

...seit den Tagen von **Donald the Kid** in Cactus City!

O Mann, das war knapp!

Also, schau jetzt! Ich kann die **Leiter!**

Mein Katzen-schnurrbart ist aber besser...

ENDE

ANZEIGE

Ein klarer Fall für Dich:

Kellogg's®

Detektiv-Fälle mit Röntgenscheiben

Einen von insgesamt 6 spannenden Detektiv-Fällen findest Du jetzt auf jeder KELLOGG'S-Aktionspackung:

© Kellogg Company, USA © 1995 Kellogg Company

Eine Detektiv-Röntgenscheibe in jeder Packung!

Die Röntgenscheibe einfach auf die Rätsel-Felder legen - und schon hast Du den absoluten Durchblick: wie aus dem Nichts werden die Lösungen sichtbar. Überzeug Dich selbst!

1

6

8

Disney

ADVENTSKALENDER

Der soll dir das Warten auf Weihnachten verschönern.

Frohe Weihnachten

Jeden Tag wartet eine lustige Überraschung hinter einem der 24 Türchen.

Und so wird dein Adventskalender im Handumdrehen aufstellfertig:

Adventskalender vorsichtig ausbrechen und zurechtknicken. Die beiden Laschen links und rechts (wie auf dem runden Bild) einstecken.

Jetzt kannst du deinen Kalender aufhängen oder aufstellen, ganz wie es dir gefällt. Viel Spaß, und eine schöne Adventszeit.

EV-MM 4795/2

Bei Oma Duck duftet's ganz herrlich aus der Backröhre, denn heute backt sie:

Omas Vanille-kipferl

Für etwa 50 Stück braucht ihr:

200 g Mehl
80 g Zucker
2 Päckchen Vanillinzucker
50 g Mandeln, gemahlen
1 Prise Salz
125 g kalte Butter
1 Ei
100 g Puderzucker
etwas Mehl für die Arbeitsfläche
Backpapier

1. Hände waschen. Mehl, Zucker, Vanillinzucker, Mandeln und Salz auf eine saubere (!) Arbeitsfläche häufeln. Eine Mulde in den Haufen drücken, Ei aufschlagen, in die Mulde geben. Butter in kleine Stückchen schneiden und auf dem Rand des Haufens verteilen.

2. Mit den Händen alles zu einem Teig verkneten. Teig in eine Schüssel legen und etwa 1 Stunde kühl stellen. Danach Backofen ausräumen. Ein Backblech mit Backpapier belegen, Ofen auf 180 Grad (Heißluft: 150 Grad) vorheizen.

3. Teig zu schmalen Rollen formen und in jeweils etwa 7 cm lange Stücke teilen. Die Teigstücke zu Hörnchen („Kipferl") biegen und auf das Backblech legen.

4. Blech mit Topflappen (!) in die mittlere Schiene des Ofens schieben. Kipferl in etwa 15 Minuten goldbraun backen. Blech herausnehmen (**Topflappen!**), auf eine hitzebeständige Unterlage stellen. Kipferl noch heiß mit dem Puderzucker bestreuen.

Tip: Die Kipferl lassen sich, wenn sie abgekühlt sind, gut in einer Blechdose aufbewahren.

Foto: Teubner aus B. Schlegel/Für Weihnachten backen
© Gräfe und Unzer Verlag, München

EV-MM 4795/3

Wer knackt die Bank?

Besuch, Jungs! Der Direktor und ein gewisser Professor Mählworm! Also benehmt euch anständig!

Als ob es über uns je Klagen gegeben hätte! Stunk machen immer nur die anderen!

Wir sind ehrlich geworden, wir klauen nix mehr!

176-167

6-671

D94019

Nicht mal so was Popeliges wie Eßbesteck!

Weiß ich, weiß ich! Und deshalb will man euch Bewährung anbieten!

Was?

SCHEPPER!

Die Sache hat doch einen Haken! Was müssen wir dafür tun?

Tja... nur eine Bank überfallen!

Und zwar unter der fachlichen Aufsicht von Professor Mählworm!

Sie sollen mein neues, absolut sicheres Banksicherheitssystem vor Publikum testen!

Was immer Sie dazu brauchen, Sie bekommen es! Ich will meine Käufer schließlich überzeugen!

Wenn das kein verfrühter Aprilscherz ist, dann sind wir dabei!

176-671

Und so...

Unsere Tester sind Ihnen als Spezialisten alle bestens bekannt... **die Panzerknacker!**

Danke für den netten Empfang, vielen Dank!

Buuuh!

Sobald der Professor sich in der Bank verschanzt hat, fangen wir an!

Noch können Sie Wetten auf unseren Erfolg abschließen!

1. RUNDE! FRONTAL-ANGRIFF

Alsdann, meine Herren, worauf warten Sie noch?

Legen Sie los, und denken Sie dran: Keine Hemmungen! Ich bin bereit!

Sie kennen uns nicht, Professor... aber das wird sich gleich ändern!

Oha!

Loooos!

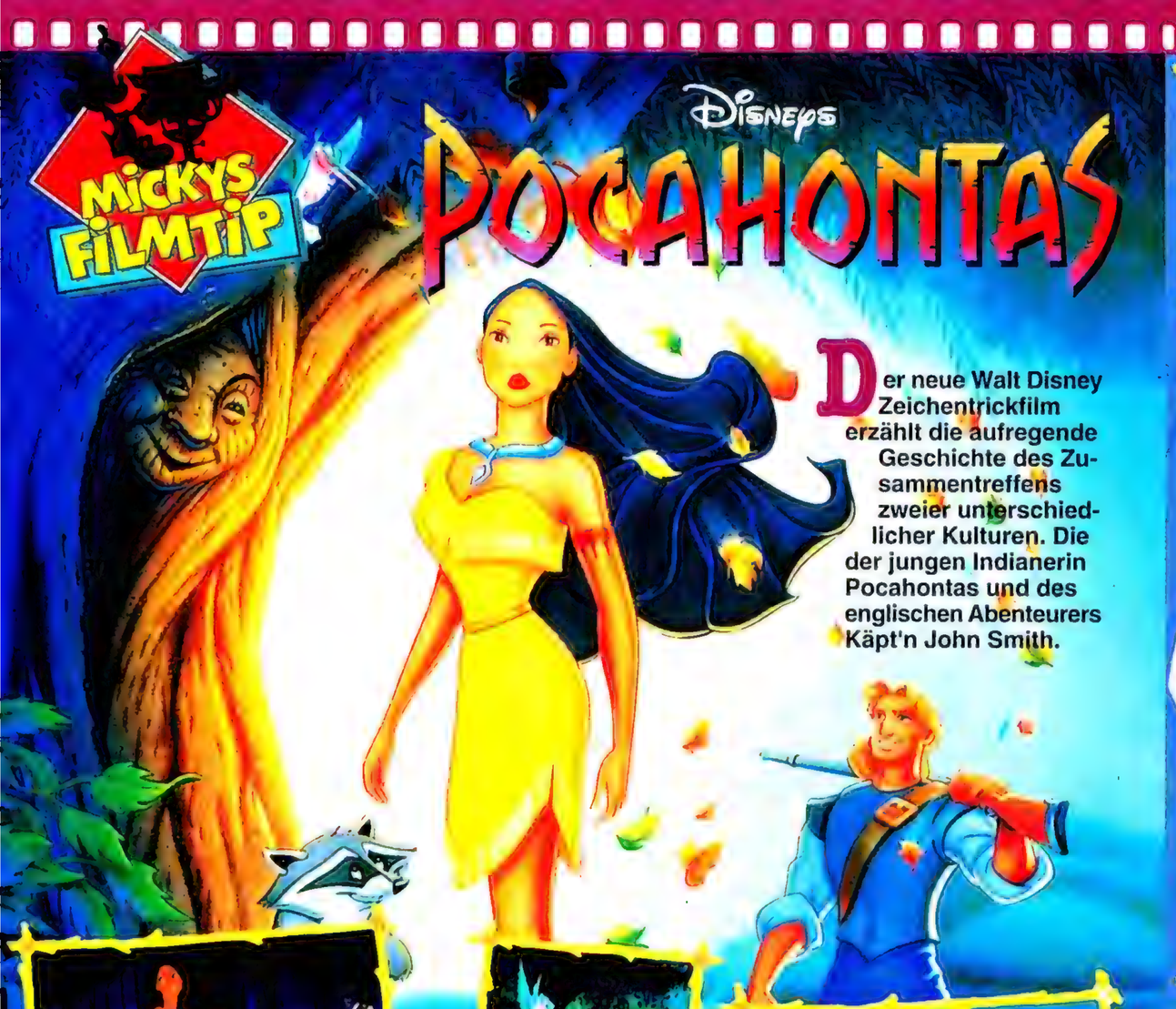
WRRROOOM!

Mein System reagiert auf jeden Angriff mit der exakt passenden Gegenmaßnahme!

MICKYS FILMTIP

Disneys POCAHONTAS

Der neue Walt Disney Zeichentrickfilm erzählt die aufregende Geschichte des Zusammentreffens zweier unterschiedlicher Kulturen. Die der jungen Indianerin Pocahontas und des englischen Abenteurers Käpt'n John Smith.



1 Die schöne Pocahontas, Tochter des Häuptlings der Powhatan-Indianer lebt mit ihrem Stamm an der Ostküste Amerikas. Für ihr Leben gern durchstreift das Indianermädchen die heimatlichen Wälder und Seen, immer auf der Suche nach Neuigkeiten.

2 Egal, wo Pocahontas hingeht, der freche und verfressene Waschbär Meeko und Flit, ein kleiner, flinker Kolibri sind immer an ihrer Seite.

3 Gerade als Häuptling Powhatan seiner Tochter erzählt, daß der tapferste Krieger des Stammes, Kocoum, um ihre Hand angehalten hat, entdecken Späher des Stammes ein fremdes Schiff an ihrer Küste.

4 Die "Susan Constant" aus London, ein riesiges Segelschiff geht genau an der Küste des kleinen indianischen Dorfes vor Anker.

5 An Bord des Schiffes: Der gemeine und geldgierige Gouverneur Ratcliffe. Er ist auf der Suche nach Gold und schreckt dabei vor keiner Schandtat zurück.

6 Aber auch der gutaussehende Käpt'n John Smith ist mit dabei, das fremde Land zu erforschen.

7 Gouverneur Ratcliffe schickt seine Leute los um nach Gold zu schürfen und erteilt außerdem den Befehl, nach den "Wilden" Ausschau zu halten.

8 Entsetzt müssen die Indianer mit ansehen, wie die Fremden auf der Suche nach Gold ihr Land verwüsten. Doch Powhatan will keinen Krieg anzetteln, sondern schickt stattdessen einen Spähtrupp aus, um mehr über die Fremden in Erfahrung zu bringen.

9 Pocahontas ist vom ersten Augenblick an fasziniert von John Smith. Als sie sich gegenüberstehen, fühlen sich beide zueinander hingezogen. Doch ihre Gefühle werden von den anderen nicht geteilt.

10 Trotz der Spannungen zwischen ihren Leuten verbringen Pocahontas und John Smith viel Zeit miteinander und lernen so, die Welt des anderen zu verstehen.

11 Doch Angst und Haß greifen schnell um sich. Als die beiden Liebenden sich auf einer verzauberten Lichtung treffen, wird Smith von Kocoum angegriffen. Thomas, ein junger Siedler, tötet Kocoum. Thomas gelingt die Flucht, doch Smith wird von den Indianern gefangengenommen.

12 Powhatan droht den jungen Käpt'n umzubringen und die weißen Siedler im Morgengrauen anzugreifen. Gleichzeitig befiehlt Ratcliffe den Angriff gegen die roten "Wilden".

13 Verwirrt und traurig sucht Pocahontas Trost bei Großmutter Weide. Bei dem 400 Jahre alten Geist einer knorrigen Weide war sie auch schon mit Smith um nach einem Ausweg aus dem Streit zu suchen.

14 Mutig wirft sich Pocahontas zwischen die verfeindeten Parteien und setzt sich für Frieden und Freiheit ein.

JETZT IM KINO!

In der Schweiz ab 17.11.95 und in Österreich ab 25.11.95 im Kino.

EV-MM 47954

Spitze!

Heutzutage muß die absolut überfall- und einbruchsichere Bank mobil sein!

SCHWUPP!

SCHNACKEX!

KARACH!

Hmpf! Das war eben aber echt gemein!

Ich sag's ja, trau keinem von der Bank!

Alles in Ordnung? Irgendwelche Kratzer oder Schrammen?

Nein! Und keine Angst, wir sind noch nicht am Ende!

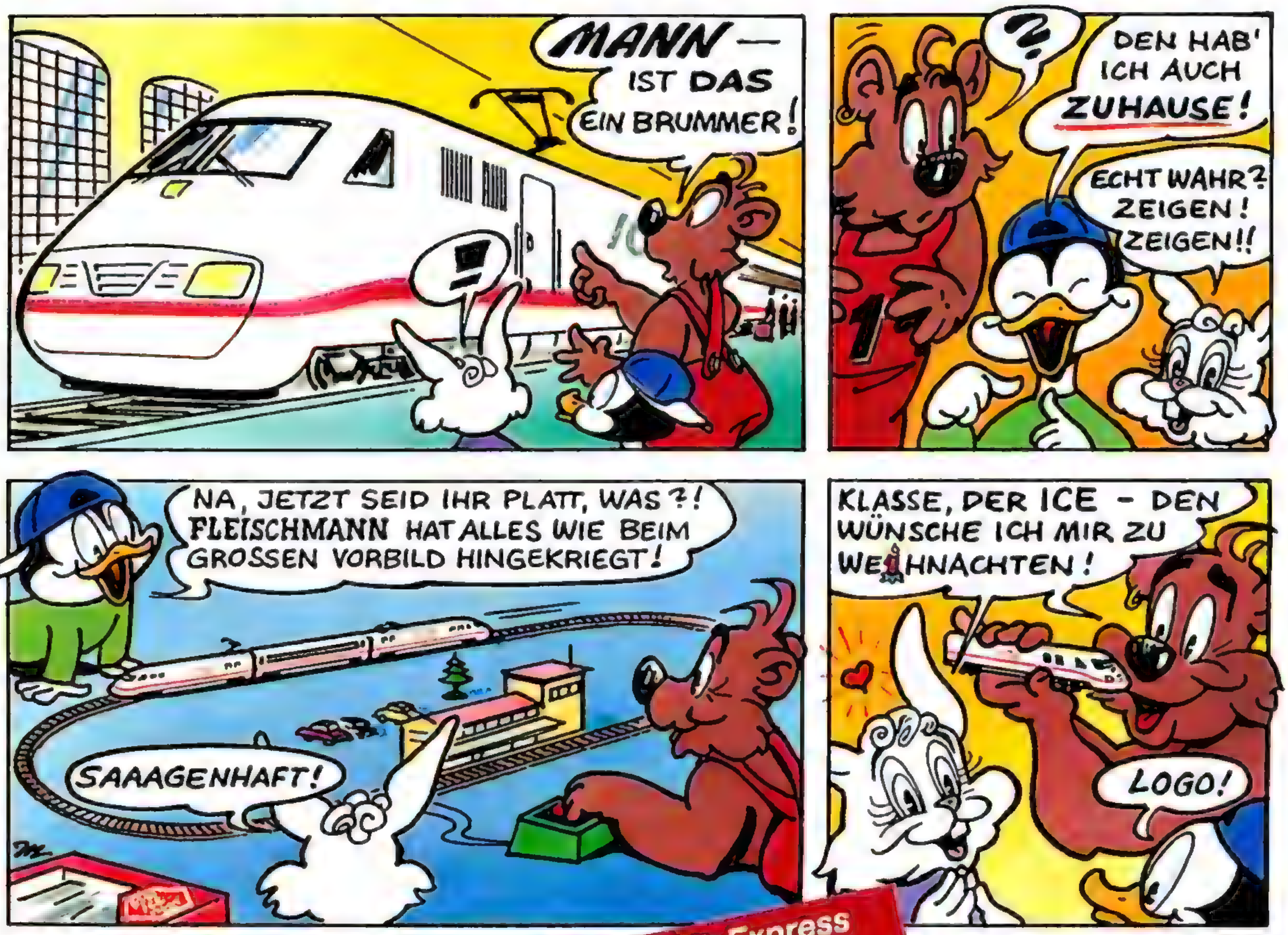
Okay, das war nur zum Aufwärmen! Jetzt wird Ernst gemacht!

2.RUNDE! RAKETEN-ANGRIFF

Das Schöne an einer großen Bank ist, daß sie ein großes Ziel abgibt!

Das Sicherheitssystem setzt auf Bumerang-Reflektoren!

Der SUPER-ZUG zum Spielen



Der ICE im Start-Set

– rasante Action, ein echter Super-Zug. In Spur HO oder N«piccolo» im Spielwaren-Fachgeschäft.

... natürlich von FLEISCHMANN

Gegen Raketen sind Sie machtlos!

ZISCH!

O-o-oder etwa doch nicht? **Aaaah...**

ZONG!

BOING!

KRA-WUMM!!

Ich glaub', im Knast wär's mir jetzt wohler!

Hilfeee!

Bravo, Herr Professor!

Danke, danke!

Und nun haben wir uns alle eine kleine Stärkung verdient!

Das wäre **die** Gelegenheit, uns zu verdrücken!

Von wegen! Ich gehe erst, wenn wir es den Geldsäcken gezeigt haben!

Und deshalb schlage ich vor, daß wir uns jetzt mal die Kerle direkt vornehmen!

Du meinst... he, das ist genial!

Und so...

Für diese Lektion in persönlicher Sicherheit legen Sie bitte Ihre Brieftaschen auf die Tabletts!

Sie wissen doch, wie leicht einem beim Essen etwas abhanden kommt!

Das war aber nicht von mir geplant! Was ist das für eine Demonstration?

Die wichtigste überhaupt! Sie...

...lautet: Traue nie einem Panzerknacker!

Was?

Die Schurken haben uns reingelegt! Zu den Autos, sie dürfen nicht entkommen!

Wir verfolgen sie!

O nein!

Nicht aufregen, ich erledige das!

Ich bin bestens ausgerüstet, sogar für den unmöglichen Fall der Fälle, daß ein Überfall glücken sollte!

Bald...

FLAPP! FLAPP!

Wenn er sie schnappt, kaufe ich sein System!

Hehe! Diese Demonstration werden die Herren Bankdirektoren nie vergessen!

Ich will euch die Laune nicht verderben, aber man verfolgt uns!

Nur der alte Mählworm mit einem Hubschrauber! Was hat er vor?

Obacht, Jungs, das gefällt mir nicht!

SCHURR!

Verflixt! Das ist ein **Magnet** da über uns!

Der Professor! Warum kommt er denn schon zurück?

Sie sind ihm entwischt!

Nein, er hat sie! Und ich glaube, ich weiß, was er jetzt macht...

Bravo!

Meine Bank ist nicht nur ein-, sondern auch ausbruchssicher! Viel Spaß!

In einer Bank eingesperrt zu sein und auf die Bullen zu warten! So was von peinlich...

Grumpf! Wenn wir nur schon wieder im Knast wären!

ENDE

Achtung! Das Donkey Kong-Fieber breitet sich weiter aus.

DONKEY KONG COUNTRY 2™
DIDDY'S KONG QUEST

Exklusiv für Super Nintendo

- 32-Bit-Qualität
- Deutscher Bildschirmtext
- Ganz neue Story

Jetzt wird Dich das Donkey Kong-Fieber tierisch packen. Noch schneller. Noch heftiger. Noch heißer. Die Symptome: Unglaubliche 3-D-Special-Effects verschlagen Dir den Atem, affengeile Action treibt Dir den Schweiß auf die Stirn, und bei den Animationen bleibt Dir die Spucke weg. Fieberhaft wirst Du mit Diddy und seiner neuen Freundin Dixie nach dem entführten Donkey Kong suchen. Das Gegenmittel? Ist nicht bekannt. Aber probier's mal mit Bananen.

Nintendo®

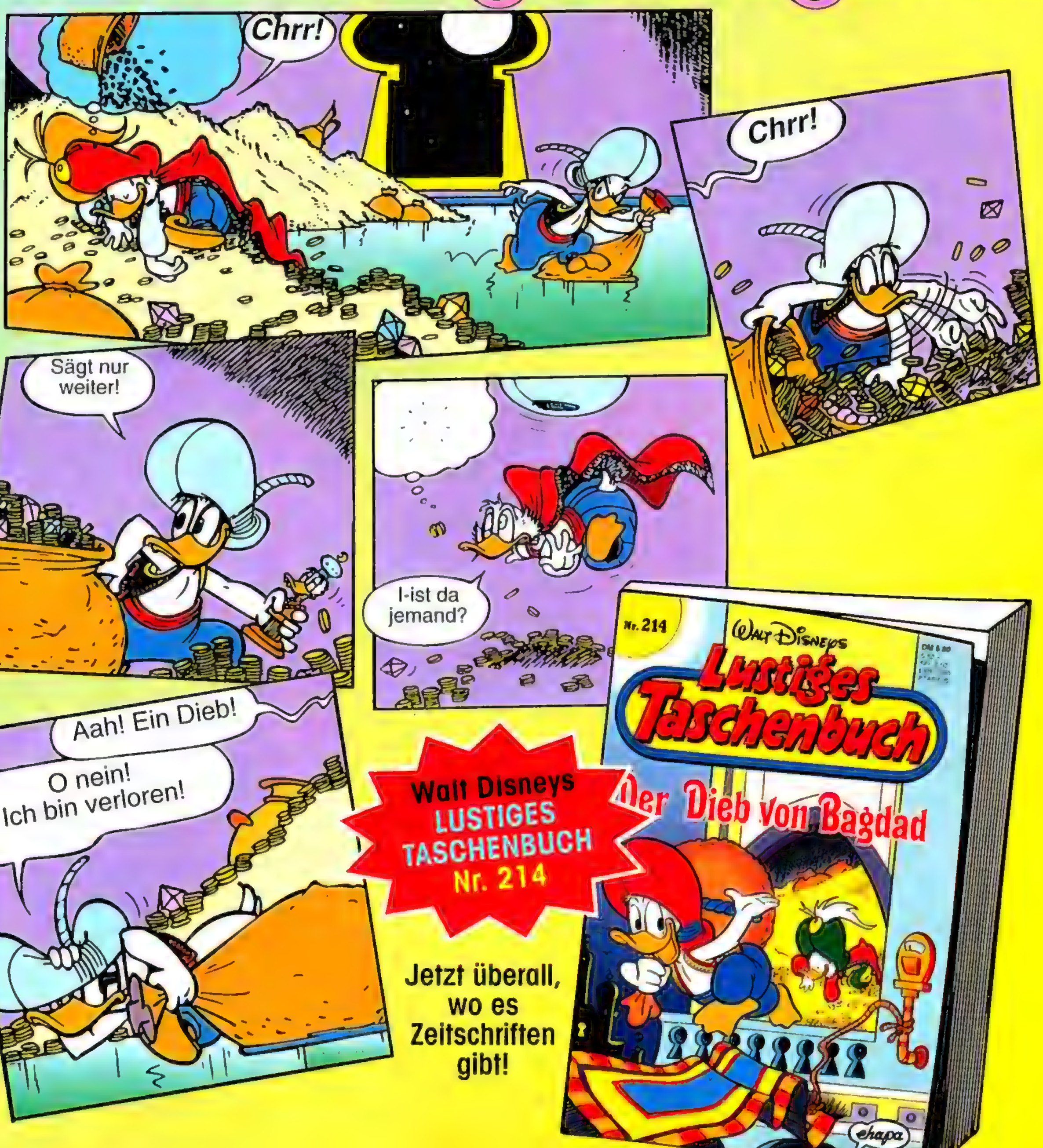
HAVE MORE FUN

© 1995 Nintendo. Game by Rare. ™ and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1995 Nintendo Co., Ltd.
Packungsdesignänderung vorbehalten!

ANZEIGE

Abu Ben Duck ist nach Bagdad gekommen, um hier der Dieb aller Diebe zu werden. Und wo ließen sich größere Reichtümer erraffen als in den Schatzkammern des Sultans? Doch der Dieb ahnt nicht, daß er nicht als einziger scharf auf des Sultans Schätze ist. Die böse Hexe Sundel Sundelei macht ihm mächtig Konkurrenz. Weil es einfacher ist, entscheidet sich die Hexe bald, des Sultans Töchterlein Scheherazade zu entführen, um ein saftiges Lösegeld von ihm zu verlangen. Glückspilz Prinz Ahmad und der Dieb Abu Ben Duck stürzen sich in verwegene Abenteuer, um die Prinzessin zu retten ...

Entführung in Bagdad!



Walt Disneys
MICKY MAUS

Die Mine am Bärensee

Teil 1

Ah, der richtige Ort für zünftige Anglerferien!

Ich finde, die haben wir uns auch redlich verdient, Herr Maus!

Anschnallen bitte, wir landen!

D92435

Aua!

Uff!

Tut mir leid, aber die Landung ist hier immer etwas hart!

KOCH!

KRATZ!

Übrigens, einen Tip hätte ich noch für Sie!

Ja?

Gehen Sie zum Angeln nicht an den Bärensee!

Warum nicht?

Zu viele Bären! Außerdem ist der See total leergefischt!

Sonderseite:

Das Schlaue Buch

Hallo, Freunde des SCHLAUEN BUCHES!
Hurra, der neue Disney-Film ist endlich im Kino. Neben Pocahontas und Käpt'n John Smith erwarten euch in dem abenteuerlichen Film auch noch drei tierische Darsteller: Meeko der Waschbär, Flit der Kolibri und ein Mops namens Percy. Wir zeigen euch, wie diese Tiere in Wirklichkeit aussehen und leben.

MOPS, KOLIBRI UND WASCHBÄR

Drei tierische Darsteller aus dem Film „Pocahontas"

Der Kolibri

Schwirrender Winzling, Minivogel mit Hubschrauberantrieb, Hummelelfe und Riesengnom: das sind keine Märchenwesen, sondern schillernde Minivögel. Sie alle gehören zur Familie der Kolibris, der kleinsten Vogelart der Welt. Kolibris können wie Hubschrauber senkrecht starten, rückwärts fliegen und in der Luft stehen bleiben. Der kleine Körper leistet dabei Unglaubliches: 1000 Herzschläge und 250 Atemzüge pro Minute und bis zu 200 Flügelschläge pro Sekunde. Er ist ein richtiger Vielfraß und verspeist jeden Tag das Doppelte seines Körpergewichts an Blütennektar.

Der Mops

Entstanden ist die Rasse in China, aber der Mops kam schon vor mehreren hundert Jahren nach Europa und wurde - vor allem in England - zum Top-Modehund. Er gilt als der verfressenste Hund, und wenn man ihn läßt, futtert er wirklich so viel, daß er als richtiger Fettmops herumläuft. Wirkungsvoll legt er die Stirn in noch tiefere Falten, um seinem Herrchen ein Häppchen abzubetteln. Nur wenn man seinen Appetit ein bißchen unter Kontrolle hält und ihm dazu noch reichlich Bewegung verschafft, bleibt der Mops ein hübscher, mopsfideler und quicklebendiger kleiner Hund.

Tolles Gewinnspiel

Gewinnt eine von 5 witzigen Pocahontas-Geschenkideen

Preisfrage:
Wie heißen die drei Tiere dieser Seite in dem neuen Disney-Film?

Schreibt die richtige Antwort auf eine Postkarte und schickt diese an:

Ehapa Verlag GmbH
Kennwort „Pocahontas' Tierwelt"
Postfach 30 01 60
70756 Leinfelden-Echterdingen

Österreich: Egmont Verlag
Kennwort „Pocahontas' Tierwelt"
Postfach 56, 1121 Wien

Schweiz: Egmont AG
Kennwort „Pocahontas' Tierwelt"
Postfach 20, 8308 Illnau/ZH

Einsendeschluß:
29. November 1995

EV-MM 4795/5

Der Waschbär

Der Waschbär ist von Beruf Fischer, Jäger und Sammler. Maskierter Putzteufel wäre die treffendere Bezeichnung für Meeko, den kleinen Waschbären mit der ausgeprägten Vorliebe für Kekse. Auf dem Speiseplan seiner Artgenossen stehen normalerweise Schnecken, Würmer, Fische, Krebse, aber auch Beeren und Früchte. Dabei legt jeder Waschbär großen Wert darauf, die Nahrung vor dem Verzehr ins Wasser zu tauchen und mit seinen kräftigen Pfoten gründlich abzureiben, so ist er es seinem Namen schuldig. Aber auch er selbst sitzt gern im kühlen Naß und läßt sich seinen Pelz durchspülen. Er schläft tagsüber, um sich dann ausgeruht ins Nachtleben des Waldes zu stürzen.

Fotos: Bavaria/ZEFA

Später...

Ächz! Warten Sie bitte mal... keuch! Ich bin völlig aus der Puste!

Wie weit ist es denn noch!?

Noch ungefähr zwei Tage bis zu unserem See!

Und was ist mit dem da?

Dem Bärensee? Laut dem Piloten soll es da drin keine Fische mehr geben!

Aber da springen doch ganz viele herum!

Also, ich find's hier schön!

Dann bleiben wir doch hier!

Ein nettes Fleckchen!

Der Pilot hat außerdem gesagt, hier gäbe es...

...Bären!

Bären?

ANZEIGE

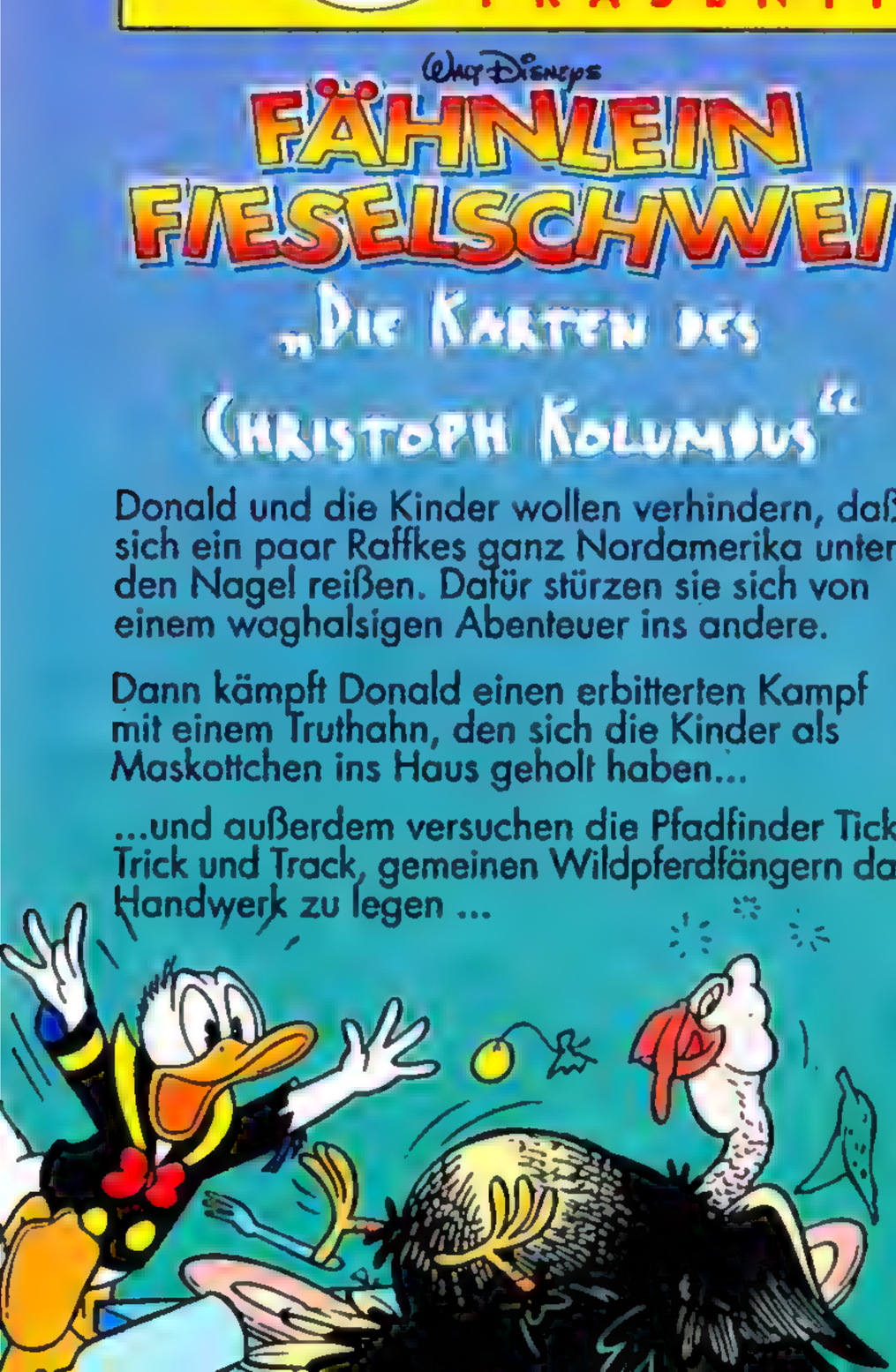
Walt Disneys MICKY MAUS PRÄSENTIERT

Walt Disneys FÄHNLEIN FIESELSCHWEIF „Die Karten des Christoph Kolumbus“

Donald und die Kinder wollen verhindern, daß sich ein paar Raffkes ganz Nordamerika unter den Nagel reißen. Dafür stürzen sie sich von einem waghalsigen Abenteuer ins andere.

Dann kämpft Donald einen erbitterten Kampf mit einem Truthahn, den sich die Kinder als Maskottchen ins Haus geholt haben...

...und außerdem versuchen die Pfadfinder Tick, Trick und Track, gemeinen Wildpferdfängern das Handwerk zu legen ...



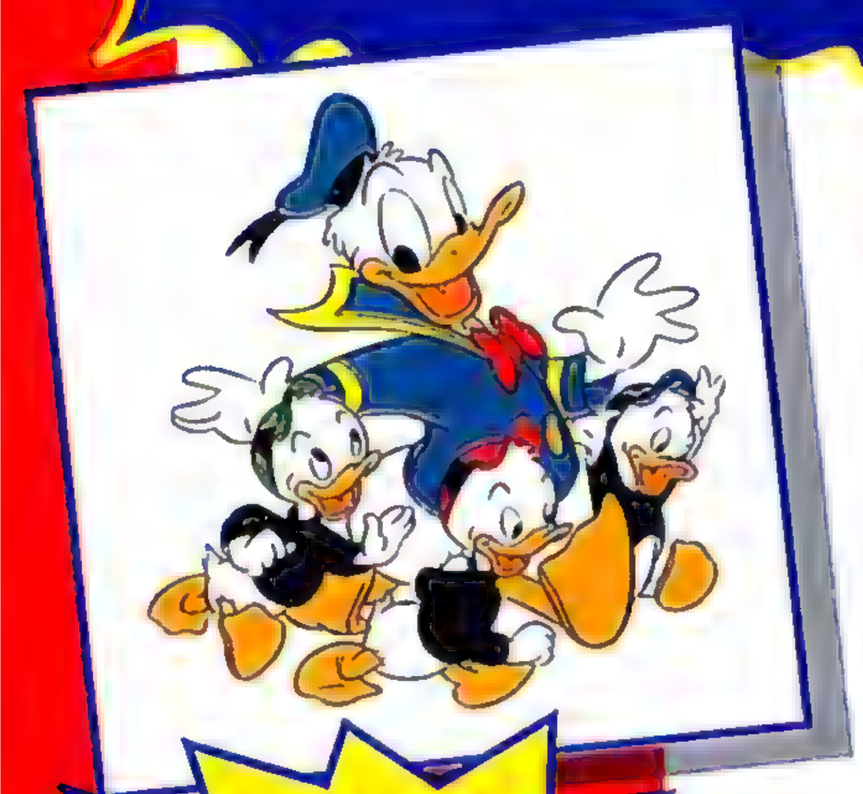
MICKY MAUS präsentiert Band 16

Jetzt überall, wo es Zeitschriften gibt!

THAT'S DONALD!

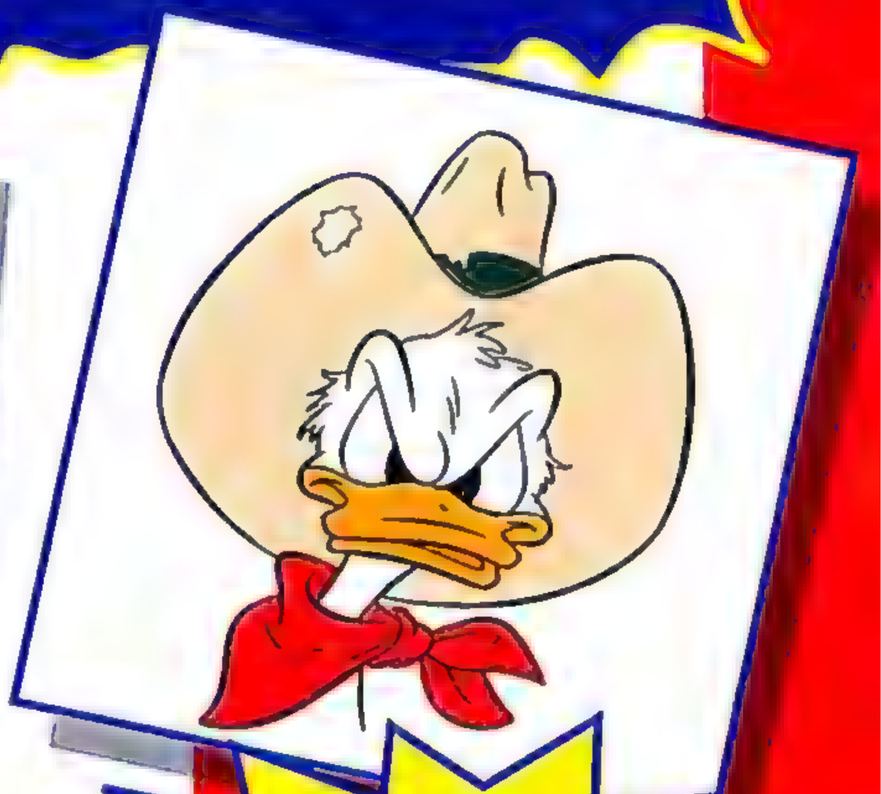
In MICKY MAUS 36/95 hattet ihr die große Auswahl. Unter 30 verschiedenen witzigen Donald-Bildern konntet ihr euren Favoriten auswählen.

Und hier sind eure **THAT'S DONALD** – Lieblingsmotive:



Platz 1:
Donald mit Tick, Trick und Track

Platz 2:
Donald mit Berni



Platz 3:
Echt cool – Donald als Cowboy.

Toll, daß so viele von euch mitgemacht haben.
An alle ein herzliches Dankeschön!

Das dürfte reichen... oh, sieh mal! Spuren von einem Bären!

Hilfe! Ein Bär!

Sei nicht albern! Der Abdruck ist sicher schon Wochen alt!

Bald...

Tragen wir ihn erst mal zum Fluß runter!

Und was dann, Micky? Ächz!

Dann bauen wir ein Floß!

Vielleicht liegen in der alten Mine noch Nägel rum!

Du schlägst die Stämme für das Floß, und ich geh' derweil dort drin mal auf die Suche!

In Ordnung!

Nicht sehr einladend, das Ganze!

Nägel hab' ich, jetzt noch ein Seil...

Verflixt, es klemmt!

Huch!

POLTER!

RUMMS!

Wo bin ich hier? Erst mal Licht machen!

Aah!

Puh! Bloß so ein olles Bärenfell!

Aber was nun?

Oha, da kommt jemand!

ANZEIGE

Hippomäßig gut!

kinder Happy Hippo Snack®

Ob der Kinder Happy Hippo-Snack® das Geheimnis ist, warum die Happy Hippos immer so happy sind? Na, auf jeden Fall futtern die Happy Hippos am liebsten den leckeren Kinder Happy Hippo-Snack®, weil der so schokoladen-knusper-cremig und reich an Milch und Haselnüssen ist – der schmeckt einfach hippomäßig gut!

Ich weiß nicht, wo wir noch suchen sollen, Karl!

Ich auch nicht, aber irgendwo muß... Teufel!

Max, guck mal!

Um die kümmern wir uns lieber sofort!

Bös vermodert, das alte Fell hier!

Hör auf zu jammern!

Was haben die beiden vor?

Hm, eine Fluglinienkarte! Dann suchen sie sicher ein verschollenes Flugzeug!

FLUGLINIEN NORDOST

Aber warum hat sich der eine dazu als Bär verkleidet?

Dann...
Hast du alles gefunden?
Ich hab's mir von zwei Herren ausgeliehen!
Einer der beiden läuft übrigens in einem Bärenkostüm herum!
Ist das wahr?
Grrr!
Na, mir soll's egal sein!
Aha, das ist er!
Groaarr!
Aber müssen Sie so brüllen? Los, hauen Sie ab!
Und tun Sie was gegen Ihren Mundgeruch!
Glaubst du, die wissen was von dem Flugzeug?
Und wenn schon! Das wird ihnen nichts nützen!
Grr?
Grr!
Dann wollen wir sie mal scheuchen...

Groaar!
Aah!
Grrf!
Hilfe!
In der Mine...
Oh, ein Loch! Das heißt, wir hatten Besuch!
Ein Bär, Max! Da...
Klappe, Karl! Man hat uns entdeckt!
Micky!
Oje! Schnell das Floß ins Wasser!
Halt!
PENG!
Ja, ja, wir halten ja schon an!
KRACKS!
Ende der Reise, Schnüffler! Hoch mit den Flossen!
Tut, was er sagt!

Fortsetzung folgt!

Walt Disneys

MICKY MAUS SPASS-TV

18.11. bis 24.11.1995

Das Spaß-Programm der Woche! Ausgewählt von MICKY MAUS.

Huckleberry Finn
Der Schatz der Piraten

(Sa: RTL)

Abenteuer Safari
Die Giraffe: kein Blatt hängt ihr zu hoch

(Sa: PRO 7)

Sindbad
Gefährliche Reise über die Meere

(So: PRO 7)

SA 18. November SPASS-TV

7.00 Uhr

7.25 RTL

Huckleberry Finn

Huckleberry Finn lebt in einer kleinen Stadt am Mississippi. Statt zur Schule zu gehen, liegt er den ganzen Tag am Fluß und faulenzt. *(25 min.)*

NEUE SERIE

7.35 ARD

Es war einmal...

Eine neue Erfindung sorgte 1892 in der ganzen Welt für Aufregung: Henry Ford stellte das erste Automobil vor. Schon bald wollte jeder einen Wagen haben - es mußten viel mehr gebaut werden. *(25 min.)*

8.00 Uhr

8.00 ARD

Luzie, der Schrecken der Straße

Luzie hat sich mit den Knetgummifiguren Friedrich und Friedrich angefreundet. Wenn die beiden bei ihr sind, hat sie vor niemandem mehr Angst – auch nicht vor dem Bandenführer Oswald. *(30 min.)*

8.20 SAT.1

Dreh'n wir noch ein Ding

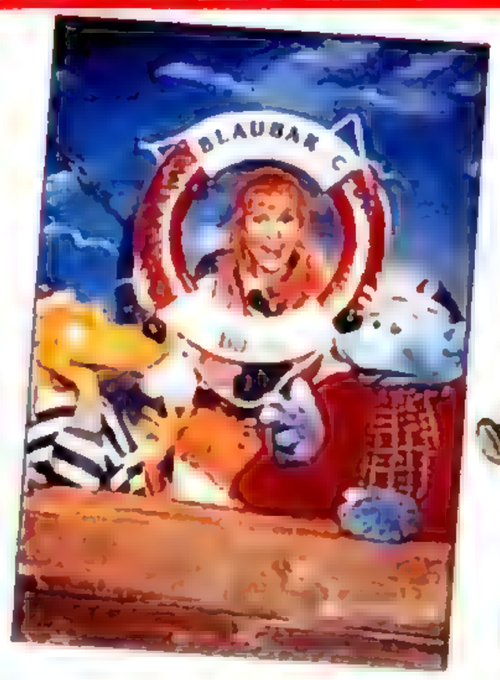
Spielfilm. Billy und Clyde hypnotisieren einen Boxer, damit dieser gewinnt und sie viel Geld verdienen können. *(120 min.)*

9.00 Uhr

9.03 ARD

Käpt'n Blaubär Club

Auf dem Kutter geht es drunter und drüber. Diesmal sorgt ein gewöhnlicher Klebestreifen für Aufregung. Was hat Hein wohl wieder alles angestellt? *(57 min.)*



10.00 Uhr

10.30 ARD

The Munsters

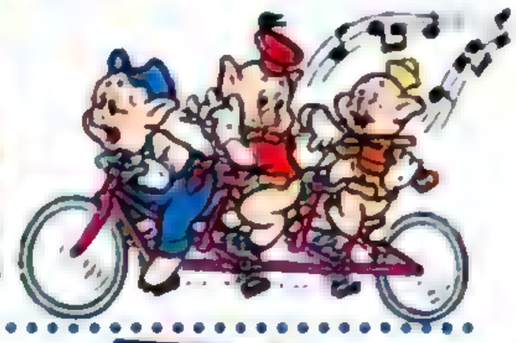
Eddie langweilt sich und wünscht sich einen Bruder. Herman versucht vergeblich, den fehlenden Spielkameraden zu ersetzen - bis Opa einen Roboter baut. *(30 min.)*

11.00 Uhr

11.03 ZDF

Supergran

Teller muß feststellen, daß er nicht mehr zu den 50 besten Gangstern zählt. Er belegt einen Kurs, um seine Gaunerkenntnisse aufzufrischen. *(27 min.)*



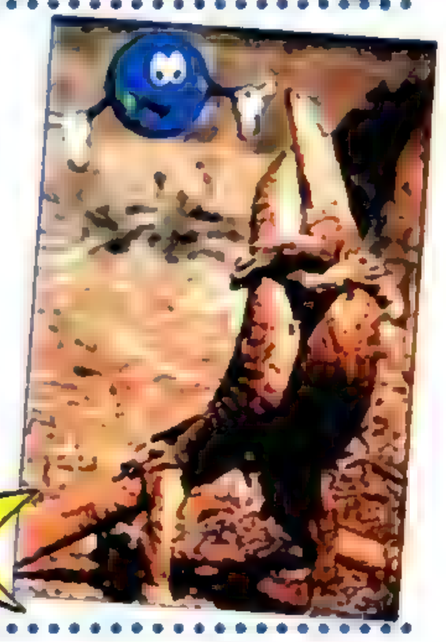
11.30 PRO 7

Spin's tierisch wilde Welt

Begleitet den kleinen, lustigen Globus Spin auf seiner aufregenden Reise durch die Welt der Natur. Diesmal begibt er sich auf eine Safari. *(30 min.)*

NEUE SERIE

TIP



11.30 ZDF

Tao Tao

Ein schwarzes Kaninchen sucht den Traumelefanten Illebarter, damit dieser ihm einen Wunsch erfüllt. Seine Heimat wurde durch ein Feuer verwüstet, und der Elefant soll ihm helfen, sie wieder zum Blühen zu bringen. *(25 min.)*

12.00 Uhr

12.15 ORF 1

Harry und die Hendersons

Harry bringt einen neuen Freund mit nach Hause: den entzückenden kleinen Hund Aubie. Der wurde von seinem letzten Herrchen nicht gerade gut behandelt. *(20 min.)*

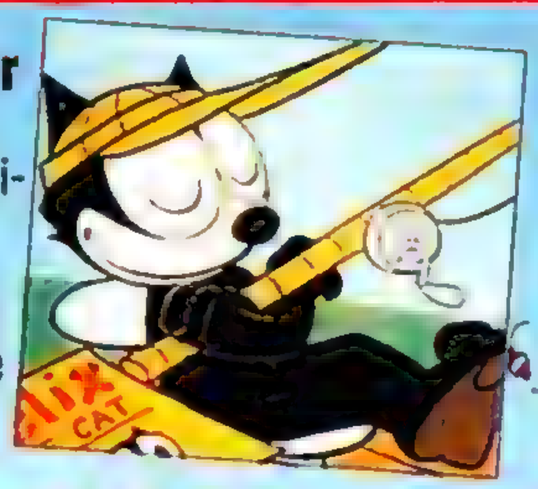
18. November SA

12.00 Uhr

12.25 K1

Felix, der Kater

Förster Felix muß sich mit dem gemeinen Wilderer Rock herumärgern. Und dann landen auch noch Außerirdische auf der Erde . . . *(25 min.)*



13.00 Uhr

13.30 ARD

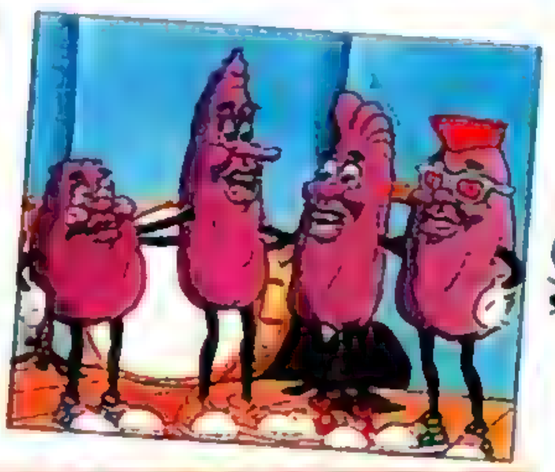
Auf der Suche nach Bigfoot

Spielfilm. Bei einer Camping-Tour mit ihren Eltern verirren sich Kevin und Samantha in den Bergen. Dort treffen sie zwei Bigfoots. Die zotteligen Geschöpfe erweisen sich als äußerst hilfsbereit. Doch Jäger sind ihnen auf der Spur *(90 min.)*

13.35 RTL 2

Die kalifornischen Rockrosinchen

Red sieht genau so aus wie der Professor von Prune. Boss Squash und Baby Face Radish wollen mit seiner Hilfe eine geheime Formel stehlen. Doch Reds Freunde können den Plan verhindern. *(25 min.)*



14.00 Uhr

14.00 K1

Was ist los mit Alex Mack?

Beim traditionellen Wettbewerb des Chemiewerkes wurde Alex zum „Mädchen des Monats" gewählt. Ihre Familie ist begeistert, nur Annie wittert eine Falle . . . *(30 min.)*

16.00 Uhr

16.05 ARD

Disney Club

Drei junge Spinnenforscher sind heute zu Gast im Disney Club. Sie zeigen, daß man vor diesen nützlichen Tieren keine Angst haben muß. Für die Musik ist diesmal die Erste Allgemeine Verunsicherung zuständig. Sie singen ihr neues Lied „Die Zeit". *(85 min.)*

18.00 Uhr

18.00 PRO 7

Abenteuer Safari

David Mengo vom Stamm der Taita ist ein Safari-Führer. Er zeigt den Besuchern die Schönheit der afrikanischen Nationalparks. *(65 min.)*

18.05 RTL 2

3-D-Safari

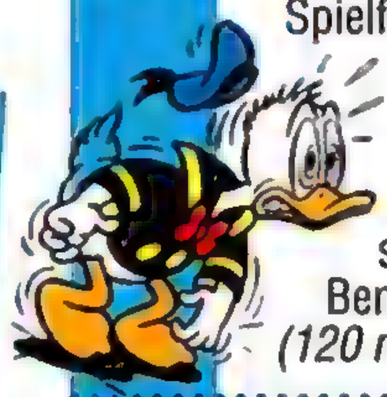
Mit Hilfe einer 3-D-Brille könnt ihr zu Hause dreidimensionale Bilder von wildlebenden Tieren sehen - als ob sie bei euch im Zimmer stehen würden. *(55 min.)*

20.00 Uhr

20.15 PRO 7

Otto, der Außerfriesische

Spielfilm. Otto muß von Ostfriesland nach Amerika reisen, um seinen Bruder Benno zu suchen. *(120 min.)*



20.15 ARD

Sigi, der Straßenfeger

Spielfilm. Sigi findet bei seiner Arbeit eine Zigarrenkiste mit Geld. Wem gehört es wohl? *(90 min.)*

Spin's tierisch wilde Welt

11.30 / PRO 7

Mit viel Musik und guter Laune entführt euch Spin in die exotischsten Gebiete unserer Erde. Er zeigt euch, welche Tiere es dort gibt, wie sie leben und ihre Jungen großziehen.

SO 19. November SPASS-TV

6.00 Uhr

6.25 ARD

Als die Tiere den Wald verließen

Der arme Hund Rollo ist einsam und langweilt sich. Er ist sehr froh, als er eines Tages zufällig Keck und dessen Freundin kennenlernt. *(25 min.)*

9.00 Uhr

9.40 RTL

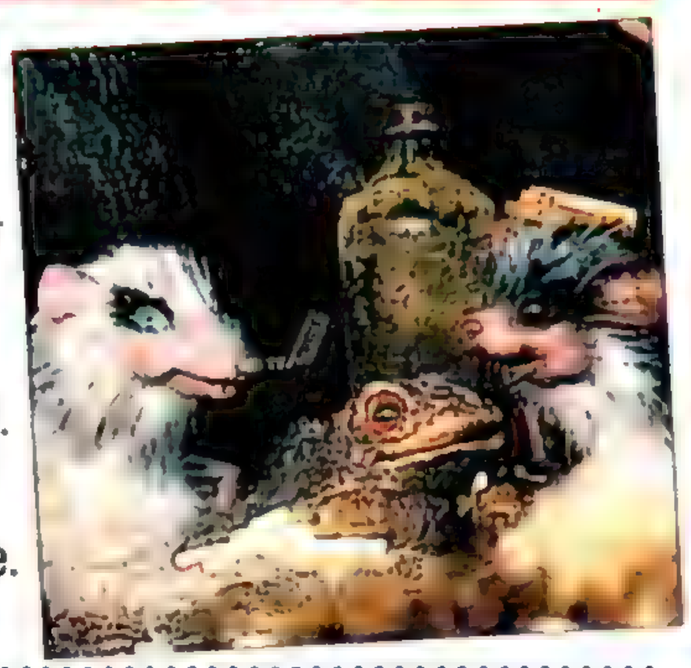
Disney's Aladdin

Aladdin, Jasmin und Abu wollen Mogelrats Geheimwaffe stehlen. Aladdin muß dabei aber auf die Hilfe von Dschinnis fliegendem Teppich verzichten, da Mogelrat ein raffiniertes Alarmsystem angebracht hat. *(25 min.)*

10.00 Uhr

10.20 ZDF

Sigi Sauerstoff



Ein Dieb geht um. Professor Pustels Lupe wird gestohlen und Sigis Nüsse geklaut. Sigi rätselt, wer dahinter stecken könnte. *(15 min.)*

10.35 ZDF

Siebenstein

Eines Tages kommt in einem Paket eine Schatzkarte für Rudi an. Siebenstein hält die Karte allerdings für einen Scherz. *(25 min.)*

10.50 RTL

Bonkers

Der Elefant Flaps stiehlt mit drei Mäusen Dumbos Fahne. Als er verfolgt wird, läßt er die Fahne und die Mäuse vor Bonkers Haustür fallen. Bonkers nimmt die Mäuse als Haustiere auf. Sie bitten ihn, mit ihnen nach Flaps zu suchen. *(25 min.)*

11.00 Uhr

11.15 RTL

Fantastic Journey

Varian und Fred suchen in Atlantium nach ihren verschwundenen Freunden. *(50 min.)*

11.50 PRO 7

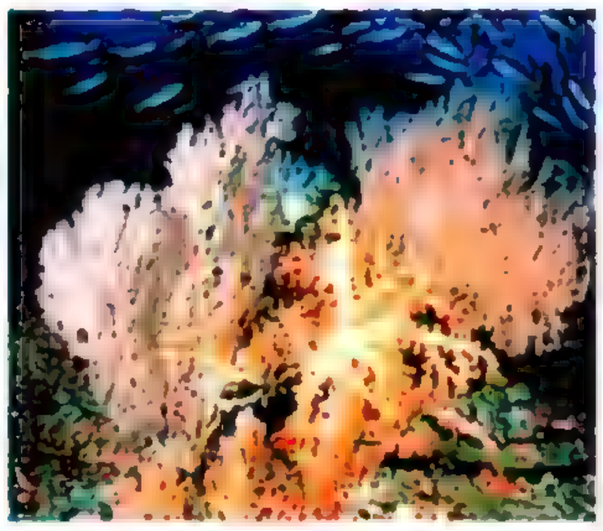
Mission Seaview

Die Männer der Seaview hören eines Tages merkwürdige Geräusche aus den Ventilationsschächten. Plötzlich fällt die gesamte Crew in Tiefschlaf . . . *(55 min.)*

12.00 Uhr

12.45 PRO 7

Cousteau – Abenteuer Ozean



Kapitän Cousteau erforscht heute die zauberhaften Korallenriffe im Indischen Ozean. Die Taucher entdecken dort eine reiche Tierwelt. *(65 min.)*

13.00 Uhr

13.20 ARD

Mecki und seine Freunde

Der Hunger hat eine Wildkatze aus den Bergen ins Tal getrieben. Sie streicht nachts durchs Dorf und wühlt in allen Mülltonnen . . . *(25 min.)*

13.50 PRO 7

Die Killertomaten schlagen zurück

Spielfilm. Der machtgierige Professor Gangreen und seine berüchtigten Killertomaten streben die Weltherrschaft an. Doch sie haben die Rechnung ohne Detektiv Lance und die Tomatologin Kennedi gemacht! *(81 min.)*

19. November SO

14.00 Uhr

14.20 RTL

Davy Crockett und die Flußpiraten

Spielfilm.
Der mutige Bärentöter und Krieger Davy Crockett kämpft gegen eine Gruppe skrupelloser Flußpiraten. Dabei hilft ihm der rauhbeinige „König des Flusses", Mike Fink. Gemeinsam stellen sie den Schurken eine Falle. *(78 min.)*

15.00 Uhr

15.30 PRO 7

Sindbads gefährliche Abenteuer

Spielfilm.
Prinz Koura will die Herrschaft über das Sultanat erringen. Kann Sindbad ihn aufhalten? *(100 min.)*

15.00 Uhr

15.30 ZDF

Füchse der Prärie

Der Swift-Fuchs lebt in den Graslandschaften der Gegend um den Milk River ganz im Süden der kanadischen Provinz Alberta. *(25 min.)*

15.50 RTL

seaQuest

Captain Bridger empfängt einen verzweifelten Hilferuf von seinen Freunden, die in der Unterwasser-Kolonie leben . . . *(55 min.)*

17.00 Uhr

17.55 RTL 2

Mit Schirm, Charme und Melone

Einbrecher haben Steeds Wohnung verwüstet und die wertvolle Kunst- und Porzellansammlung zerstört. *(65 min.)*

ANZEIGE

MO 20. November

15.00 Uhr

15.00 RTL 2

Ein toller Hüpfer

Freddy hat sich in Barbara von den Hawks verliebt. Leider ist er zu schüchtern, um sie anzusprechen. Sein Freund Hooper soll ihm helfen. *(25 min.)*

15.15 ZDF

Löwenzahn

Peter will drei Tage so leben wie ein Steinzeitmensch. Er richtet sich in einer Höhle im Wald ein und fragt sich voller Bewunderung für seine Vorfahren, wie sie es wohl schafften, Feuer zu machen und Werkzeuge herzustellen. *(30 min.)*

16.00 Uhr

16.35 PRO 7

Animaniacs

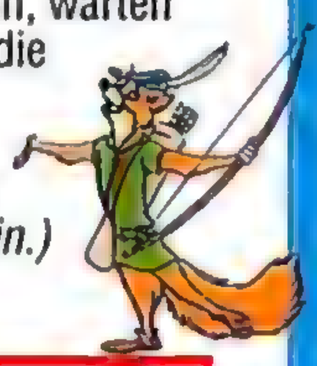
Professor Otto von Schnitzelpusskrankengescheitmeyer hat ein internationales Freundschaftslied komponiert. Die Warners reisen nach Deutschland, um das Lied zu hören. *(25 min.)*

17.00 Uhr

17.00 S-RTL

Okavango

Die MacKenzies erben von ihrem Onkel die Tierfarm „Okavango" in Afrika. Sie beschließen, ein neues Leben im afrikanischen Busch zu beginnen. Als sie dort ankommen, warten schon die ersten Probleme. *(55 min.)*



18.00 Uhr

18.25 3sat

Die Kinder vom Mühlental

Stanni möchte so gerne schwimmen lernen. Das ist nicht schwer, sagen die anderen Kinder. Stanni übt schon mal ein bißchen am Bachufer, als Bärbel ihn zu Hilfe ruft: Ihre Puppe ist ins Wasser gefallen. *(28 min.)*

DI 21. November

13.00 Uhr

13.05 RTL 2

Calimero

Calimeros Mutter ist krank. Sie redet im Fieber unentwegt von einer weißen Blume, die sich rot färbt und ihre Krankheit heilen kann. Calimero macht sich auf die Suche nach der Blume und landet im Reich der Feen. *(30 min.)*

14.00 Uhr

14.15 ZDF

Pippi Langstrumpf

Mit einem echten Piratenschiff, das Pippi einer Seeräuberbande abgeluchst hat, erreichen die Kinder Taka-Tuka-Land. In einer Kneipe der Piraten verschafft sich Pippi erst mal Respekt mit ihrer Fechtkunst und erkundigt sich dann nach ihrem Vater. *(25 min.)*

15.00 Uhr

15.30 K1

Sonic – der irre Igel

Zwischen den Bösewichten Dr. Robotnik und Dr. Quark entbrennt ein heftiger Kampf um die Alleinherrschaft auf Mobius. Sonic und Tails überlisten die beiden. *(25 min.)*

17.00 Uhr

17.30 PRO 7

Familie Feuerstein

Nun arbeitet Fred schon dreizehn Jahre lang im Steinbruch, trotzdem erhält er weder Lohnerhöhung noch Anerkennung. Empört kündigt er und wird Fahrer beim Kinder-Abhol-Service. Jetzt machen ihm jeden Tag 50 übermütige Gören das Leben schwer… *(30 min.)*

18.00 Uhr

18.25 3sat

Karfunkel

Robert hat Lala geärgert. Ihr Opa hat Robert daraufhin ein häßliches Horn auf den Kopf gezaubert, was dieser nun unter einem Faschingshut verstecken muß. *(28 min.)*

MI 22. November

15.00 Uhr

15.15 ZDF

Der Doppelte rückwärts

Der achtjährige Boy und sein Bruder Pino springen Trampolin in dem kleinen Wanderzirkus ihres Vaters. Als der Zirkus in der Stadt seine erste Vorstellung gibt, hat Pino sofort eine glühende Verehrerin. *(25 min.)*

15.25 RTL 2

Archibald, der Weltraumtrotter

NEUE SERIE

Der Technik-Freak Archie startet mit seinem selbstgebastelten Raumschiff zu einem Probeflug ins All. 13 Folgen. *(25 min.)*

15.45 K1

Charlie und die Schokoladenfabrik

Spielfilm. Charlie darf zusammen mit vier anderen Kindern die Schokoladenfabrik von Willy Wonkas besuchen. Bei der vielen Schokolade läuft den Kindern das Wasser im Mund zusammen. Nur Charlie kann allen Versuchungen widerstehen. *(100 min.)*

18.00 Uhr

18.20 S-RTL

Chip und Chap

Auf rätselhafte Weise verschwinden Spielzeugboote aus der Stadt. Außerdem werden mehrere Juweliere ausgeraubt. Vermutlich steckt Al Katzone hinter der Sache. Die Ritter des Rechts heften sich an seine Fersen. *(30 min.)*

18.30 PRO 7

ALF

ALF hat eine neue Vorliebe: Über Willies Computer schaltet er sich in die Börse ein und spekuliert mit Aktien. Das Entsetzen der Tanners legt sich schnell, als ALF ständig Gewinne macht. Tag und Nacht sitzt er am Computer und hält sich mit Kaffee wach. *(30 min.)*

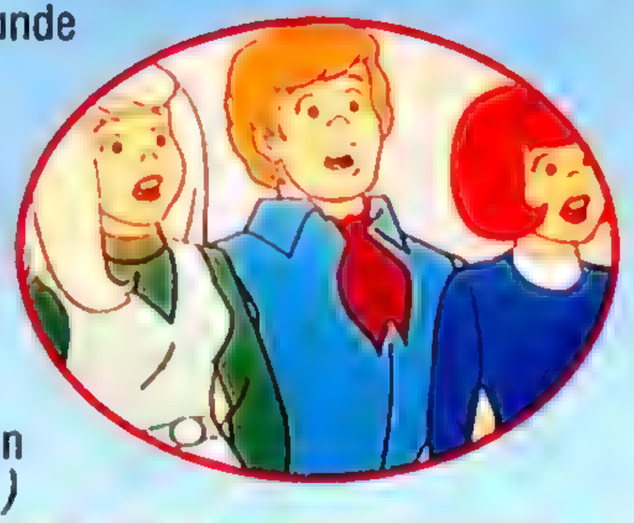
DO 23. November

13.00 Uhr

13.35 K1

Josie und die Pussycats

Josie und ihre Freunde landen auf einem Planeten, dessen Bewohner in tiefem Schlaf liegen. Als die geweckt werden, verdächtigen sie die Fremden, ihren Supercomputer gestohlen zu haben. *(25 min.)*

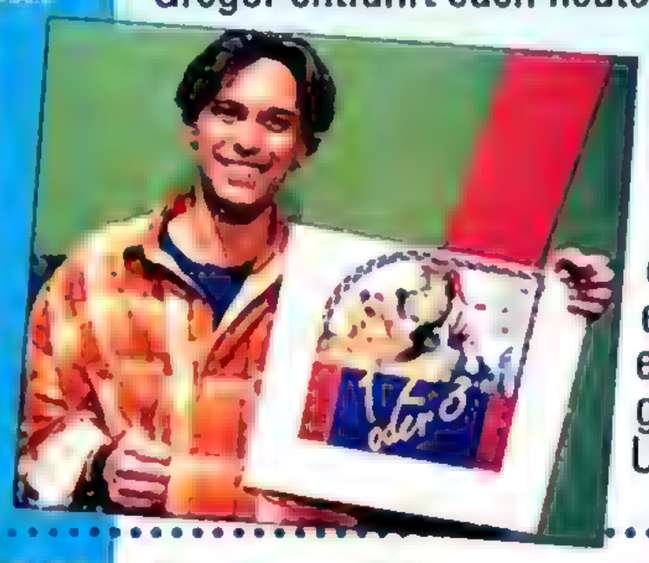


15.00 Uhr

15.15 ZDF

1, 2 oder 3

Gregor entführt euch heute in eine phantastische Unterwasserwelt mit Haien, Delphinen und Tintenfischen. Die Ente Alfred nimmt euch mit auf eine Reise in einem selbstgebauten U-Boot. *(25 min.)*



15.50 RTL 2

Ein Supertrio

Ein Mafiaboß will ein Gemälde kaufen, das aus der Sammlung von Namis, Hitomis und Loves Vater stammt. Doch so einfach wollen die drei nicht auf das Bild verzichten. *(25 min.)*

16.00 Uhr

16.55 SRG

Die Treue eines Hundes (1)

2tlg. Spielfilm. Als sein Großvater krank wird, muß der Waisenjunge Willy für ihn sorgen. Dessen bester Freund, der Hund Morgan, steht ihm dabei zur Seite. Zweiter Teil am Freitag. *(45 min.)*

17.00 Uhr

17.05 PRO 7

Bugs Bunny

Ein sintflutartiger Regenschauer schwemmt Bunny samt Matratze in den Fluß. Dort angelt ihn ein Wissenschaftler heraus, der für seinen Roboter ein lebendes Gehirn braucht … *(30 min.)*

FR 24. November SPASS-TV

13.00 Uhr

13.00 RTL

Mord ist ihr Hobby

Jessicas Freundin verliert ihren Mann durch einen Autounfall. Sein Vater glaubt, daß es Mord war. Jessica beginnt, nachzuforschen. *(60 min.)*

13.15 WDR

Grindwale – Sanfte Riesen

Zwei Jahre lang beobachtete ein Forscherteam die riesigen Säugetiere vor der Insel Teneriffa: Die Grindwale leben in Familien zusammen, und dort haben die Großmütter das Sagen. *(30 min.)*

14.00 Uhr

14.15 ZDF

Smello

Mit „Sailor Moon“: Bunny und Naru haben von einem Talentwettbewerb gehört. Sie wollen unbedingt daran teilnehmen und studieren eine Gesangsnummer ein. *(95 min.)*

15.00 Uhr

15.00 PRO 7

Unsere kleine Farm

Laura und Mary sammeln eifrig Käfer für den Schulunterricht. Dabei vergessen sie völlig ihre kleine Schwester . . . *(65 min.)*

15.03 ARD

Achtung: Streng geheim!

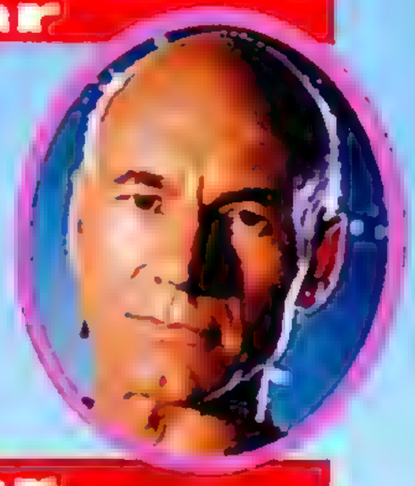
Die Spur führt nach Madrid in die große Welt der Oper. Hier schmiedet Neville Savage wieder einmal verbrecherische Pläne . . . *(87 min.)*

15.00 Uhr

15.40 ORF 1

Raumschiff Enterprise

Odan ist Sonderbotschafter vom Planeten Trill. Als er verletzt wird, entsteht für ihn eine lebensbedrohliche Situation. Können ihn Picard und Riker retten? *(50 min.)*



16.00 Uhr

16.55 SRG

Die Treue eines Hundes (2)

Letzter Teil des Spielfilms. Willy pflegt seinen kranken Großvater. Doch das Geld reicht nicht aus. *(45 min.)*

17.00 Uhr

17.00 SAT.1

Die Partridge Familie

Danny versucht, sich ohne Karte ins Kino zu schmuggeln. Als seine Mutter davon erfährt, bekommt er einen Monat lang Kinoverbot. Bald macht Danny eine Enteckung . . . *(30 min.)*

19.00 Uhr

19.40 RTL

Gute Zeiten, schlechte Zeiten

Heiko meldet den Diebstahl seines Fahrrads bei der Polizei. Dadurch verpaßt er einen wichtigen Termin. *(35 min.)*

20.00 Uhr

20.15 RTL 2

Der Regenschirmmörder

Spielfilm. Ein Schauspieler wird versehentlich von einem Mafiaboß angestellt. Doch er bemerkt den Irrtum nicht und glaubt, endlich eine große Filmrolle bekommen zu haben! *(110 min.)*

ADVISION Stuttgart

Hi! Komm' mit mir und meinem Riesen-Farb-bildschirm in eine kunterbunte Welt!

VTech-Gewinnspiel: hol' Dir den VTech-Prospekt mit Gewinncoupon beim Spielwaren-händler und gewinn't!

Mit mir, dem GENIUS LEADER Super Color, erlebst Du tollen Spielspaß und lernst dabei megastarke Dinge. Du kannst z. B. Deine wichtigen Termine notieren, Briefe schreiben und ausdrucken oder Lieder komponieren. Dabei erscheinen kunterbunte Bilder und wenn Du willst, spreche ich mit Dir. Quizfragen und noch viiiel mehr Lernspiele gibt's außerdem.

GENIUS LEADER 4000 Quadro
◆ 35 Lernprogramme für Wortschatz, Grammatik, Mathematik, Allgemeinwissen, Kreuzworträtsel und BASIC-Programmierung ◆ Textverarbeitungsprogramm ◆ 1000 Quizfragen ◆ Übersetzer mit 11000 Vokabeln (Deutsch-Englisch/Englisch-Deutsch) ◆ Schreibmaschinentastatur ◆ 4 Schwierigkeitsstufen ◆ 1–2 Spieler ◆ Netz- und Druckeranschluß (für VTech-Thermo- oder IBM-kompatiblen Drucker) ◆ viele Erweiterungskassetten ◆ ab 9 Jahre

GENIUS LEADER Powerball
◆ großer, hochauflösender Bildschirm ◆ 25 Programme: Wortspiele, Rechtschreibung, Mathematik, Quizfragen, Kreuzworträtsel, Musik ◆ über 200 gesprochene Worte, viele bewegte Bilder und Grafiken ◆ echter integrierter Track-Ball ◆ Schreibmaschinentastatur ◆ 6 Schwierigkeitsstufen ◆ 1–2 Spieler ◆ Netz-, Drucker-, Kopfhörer und Mausanschluß (für VTech-Zubehör) ◆ Zusatzkassetten ◆ ab 8 Jahre

GENIUS LEADER Super Color
◆ riesiger 4-Farb-Bildschirm ◆ 25 Aktivitäten incl. Organizer-Funktionen aus den Bereichen: Sprache, Mathematik, Musik, Spiele ◆ Schreibmaschinentastatur ◆ 6 Schwierigkeitsstufen ◆ 1–2 Spieler ◆ Netz-, Kopfhörer und Druckeranschluß (der VTech-Thermodrucker paßt zu mir) ◆ prima Erweiterungskassetten für noch mehr Spielspaß ◆ ab 7 Jahre

VTECH®

Mehr Wissen, mehr Spaß!

ENTE GUT... ALLES GUT

Super! Neue Serie!

EHAPA

FUN CAPS

Disneys

POCAHONTAS

Coole Caps! Für alle FUNCAPS-Fans jetzt ganz neu!
Die POCAHONTAS-Serien mit den stärksten Motiven aus dem neuen Disney-Film.

EXTRA: DIE SUPER-EDLEN METALLIC-CAPS IN VIELEN FARBEN!

Jede Tüte DM 1,50 ÖS 10,- sfr 2.-

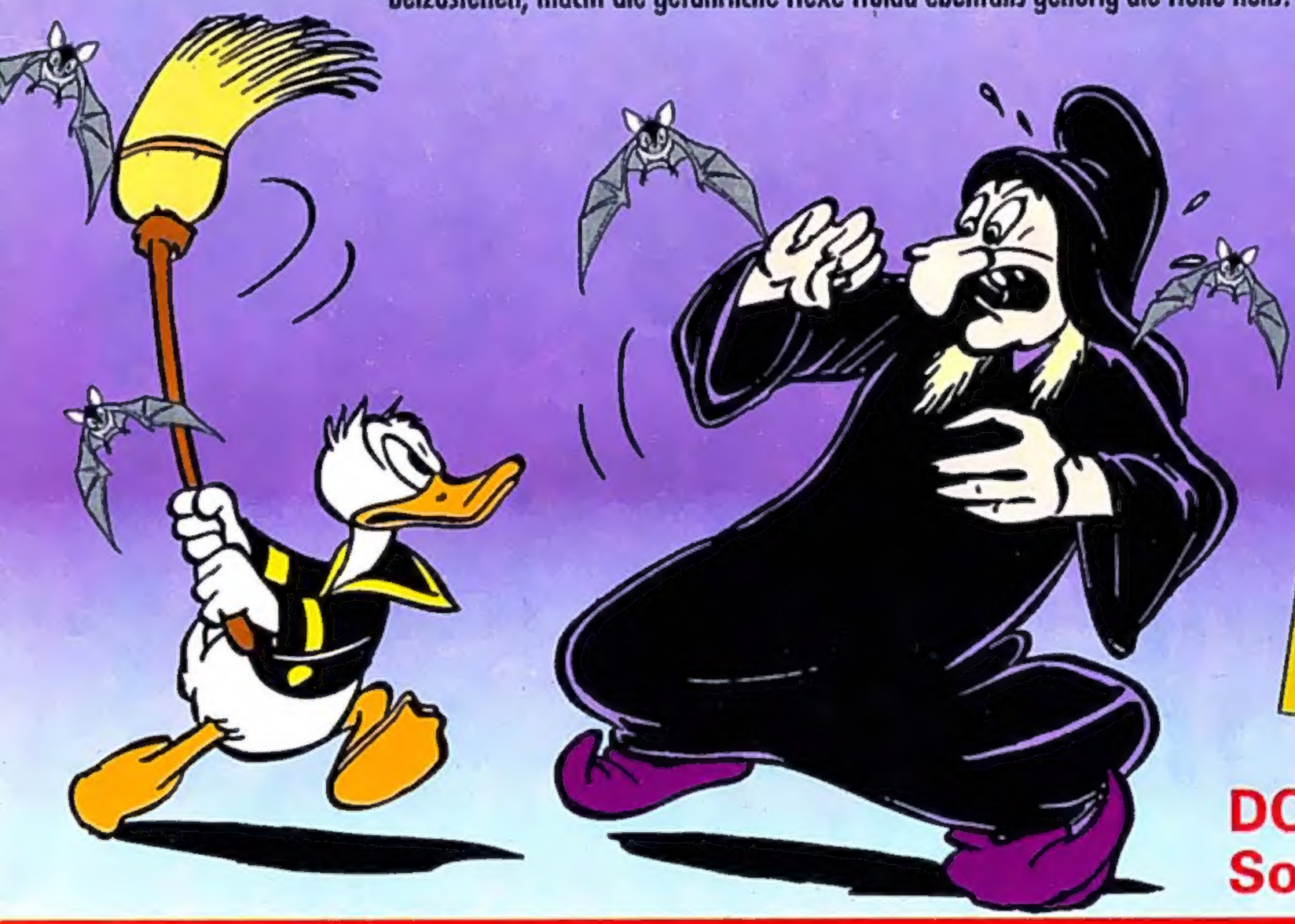
Jetzt im Zeitschriftenhandel!

© Disney

ENTE GUT... ...ALLES GUT

Ganz gemeine Hexentricks!

Donald ist empört! Sind die Kinder denn von allen guten Geistern verlassen? Sie wünschen sich doch tatsächlich einen goldenen Weihnachtsbaum. Eine alte Dame, von der die Jungs nicht wissen, daß sie die Hexe Hulda ist, verspricht ihnen, ihren Wunsch zu erfüllen. Sie ist aber nur scharf auf Kindertränen, die sie für einen ganz speziellen Zaubertrank benötigt. Hulda schickt Tick, Trick und Track auf das Teufelshorn, wo angeblich ein goldener Weihnachtsbaum wachsen soll. Auf dem gefährlichen Weg zum Gipfel setzt die böse Hexe den Kindern mit ihren üblen Zaubertricks ganz schön zu. Donald, der sich aufmacht, den Kindern beizustehen, macht die gefährliche Hexe Hulda ebenfalls gehörig die Hölle heiß!



DONALD DUCK
Sonderheft Nr. 140

Ganz im Zeichen von

Pocahontas!

Filmtip:
POCAHONTAS
Indianer, Abenteuer & Romantik

Der neue Disney-Film kommt in die Kinos! Im Mittelpunkt steht die Liebe eines weißen Mannes zu der Indianerin Pocahontas.

EXTRA zum Kino-Hit:

POCAHONTAS-STICKER

POCAHONTAS-POSTER

Außerdem:
- Super Fotoroman: „Zwei Freundinnen im Gruselschloß"
- Tolle Comic-Abenteuer
- Rätsel & Spaß
- Witze

Modetips:
Alles drunter und drüber ... Spaß in Schichten

Ab 7. November, wo es Zeitschriften gibt!

Minnie

MINNIE bringt, was Mädchen mögen!

Impressum:

© The Walt Disney Company. Micky Maus wird verlegt und herausgegeben in der Bundesrepublik Deutschland von der Ehapa Verlag GmbH, Im Riedenberg 54, 70771 Leinfelden-Echterdingen; in Österreich von der Egmont Verlag Ges.m.b.H., Tivoligasse 52, A-1120 Wien; und in der Schweiz von der Egmont AG, Kempttalstr. 56, CH-8308 Illnau. Verantwortliche Redakteurin: Sanya Schramm. Redakteur: Joachim Stahl. Freier redaktioneller Mitarbeiter: Klaus Strzyz. Anzeigenleitung Bundesrepublik Deutschland: Olaf Hansen, Ehapa Verlag: Anzeigenleitung Österreich: Sylvia Beinhart, Egmont Verlag; Anzeigenleitung Schweiz: Armin Kratohwil, Egmont AG. Druck: U.E. Sebald, Nürnberg, 1995.

Abonnementservice für die Bundesrepublik Deutschland:
Vertriebsservice Ehapa Verlag, Postfach 81 06 40, 70523 Stuttgart, Tel. 07 11/7 25 22 35, für die Schweiz: Egmont AG, Tel. 0 52/ 44 20 20, für Österreich: Egmont Verlag Ges.m.b.H. Tel.: 02 22/91 07 63 05

Diese Zeitschrift wurde aus 100% recyceltem Altpapier gefertigt.

NÄCHSTE WOCHE IM MICKY MAUS MAGAZIN

DISNEYS POCAHONTAS

DIE WELT DER INDIANER

SAMMELSTICKER-POSTER

RIESENFORMAT!

Mit 10 FILM-STICKERN zum Einkleben!

Rückseite: SPEZIALPOSTER "Die Welt der Indianer"

Weitere Stickerbogen in den zwei folgenden Heften!

DAS GROSSE GEWINNSPIEL

10 Sega Mega Drive mit "POCAHONTAS"-Spiel

100 Timex-Uhren "POCAHONTAS"

100 CDs mit der Original-Film-Musik von "POCAHONTAS"

Das Schlaue Buch

Disney Welt:
Pocahontas
Indianer:
Kalendermonate

mit SPASS-TV
Die Spaß-Auswahl der Woche!